Roadsters • Kirby 64 • WWF Wrestlemania • Armorines

BIG N

Nintendo 64
GAME BOY COLOR
vormals
64 POWER

Ausgabe 1/2000

big.N

Für alle Nintendo-Besitzer

EXKLUSIV!

ZELDA TOTAL!

HIGH-SCORE! 108 SEITEN! 15 TESTS!

Super Smash Bros.

Kampf der Giganten – Nintendo-Helden prügeln sich!

Resident Evil 64

Mega-Horror im Import-Test!

PLUS!

3 Riesenfeatures

SEITE 12 **BPjS** – Jugendschutz mit Sinn?
SEITE 18 **Händlertest** – Schlecht beraten, gut gekauft?
SEITE 92 **Enthüllt** – Zelda und Link im Dreierpack!

Das große Game Boy (COLOR) - Magazin der big.N

big.BOY

Für alle Game Boy Color-Besitzer

Getestet
STAR WARS EPISODE 1: RACER
FÜHLE DAS RUMBLEN DER MACHT!

PRALL GEFÜLLT! 20 SEITEN GAME BOY PUR!

Angespielt
RAYMAN
DEBÜT IM NÄCHSTEN JAHR!
METAL GEAR GHOST BABEL
SENSATION! SOLID SNAKE FÜR GBC!
POKÉMON PINBALL
FLIPPERN MIT RUMBLE-EFFEKT!

BRANDAKTUELL!
MICKEY'S RACING ADVENTURE IM TEST

20 Seiten Game Boy als Heft im Heft ▶

AUSSERDEM IM TEST
WORMS ARMAGEDDON • MISSION: IMPOSSIBLE • RONALDO V FOOTBALL • ALL STAR TENNIS 99 • SUPREME SNOWBOARDING • EARTHWORM JIM • PAPYRUS

Besuchen Sie unsere Shops in:

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

Seit über 6 Jahren
Zuverlässig und schnell

Bringt Ordnung in die Spielesammlung !!

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spielebox !!! GRATIS !!! Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig.

N 64 Spiele-Box
2.90 DM /Stück

Art.-Nr. 428529
Aufbewahrungsbox für N 64 Spiele-Modul und Anleitung

Medal of Honor kompl. in dt. 99.90

N64-Spiele

Biofreaks PAL	109,90
BassHunter64 dt.	109,90
Daikatana PALuncut	129,90
Gex 3 dt.	119,90
Gauntlet Legends dt.	119,90
Grand Theft Auto dt.	109,90
LegoRacers dt.	114,90
Mario Golf dt.	109,90
Ruff&Tumble dt.	114,90
Racing Sim2 dt.	99,90
Roadsters 99 dt.	114,90
Tonic Trouble dt.	69,90
Turok 2 e.PAL	69,90
Super Cross 2000 dt.	99,90
NBA Live 2000 dt.	99,90
World Driver Ch. dt.	119,90
World League Soccer	109,90
Xena dt.	114,90

N64-Zubehör

Expansion Pak(Org.)	69,90
Gamebuster Deluxe	99,90
G64 Lenkrad + Ped.	119,90
Joypad ver. Farben	59,90
MemoryCard 1Mb	29,90
LX4 Rumble Pak	29,90
LX4 Run. + 1Mb	49,90
Padverlängerung 2M.	19,90
Passport Adapter	69,90
X-Ploder	99,90

Sega Dreamcast

Dreamcast inkl. Modem	499.-
UEFA Striker dt.	109,90
Trick Style dt.	99,90
H.of Dead2 inkl. Gun	149,90
BlueStinger PAL	99,90
Soul Calibur dt.	109,90
Shadow Man e.Pal	119,90
Soul Fighter dt.	109,90
Worms Arm. dt.	99,90
US. und JP. Spiele vorrätig !!!	

Actionfigur
Banjo oder Diddy Kong
inkl. Fahrzeug (Motor)
Stück 39,90 DM

Duke Nukem Zero Hour Actionfiguren
(ca. 18cm) Stück 29,90 DM

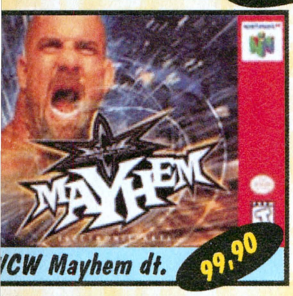
Telefon: 0201 / 777235
Fax: 0201 / 777236

Bestellzeiten:
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr

DonkeyKong64 dt. 134,90

DNZeroHour PAL 129,90

Armorines e.PAL(UNCUT) 109,90 kompl. dt. 89,90



WCW Mayhem dt. 99,90

Turok Rage Wars e.PAL(UNCUT) 109,90 kompl. dt. 89,90

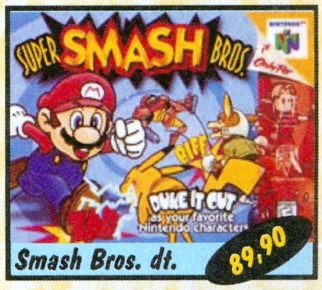
Rayman 2 dt. 119,90

Rainbow Six e.PAL(UNCUT) 129,90 kompl. dt. 109,90

WWF 2000 dt. 119,90

SouthPark Ch. dt. 99,90

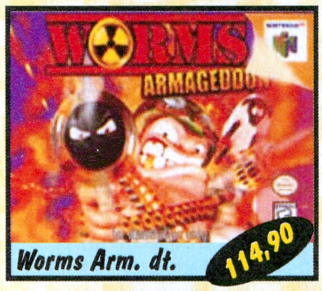
JetForceGemini dt. 114,90



Smash Bros. dt. 89,90

Vigi8 2.of. dt. 114,90

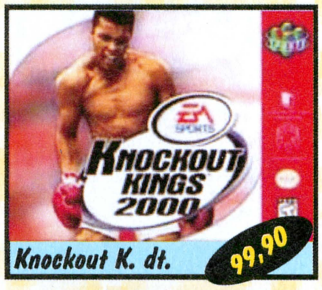
Ready2Rumble dt. 114,90



Worms Arm. dt. 114,90

Winback vorb.

RoadRash dt. 119,90



Knockout K. dt. 99,90

Nuclear Strike dt. 114,90

FightingForce dt. 119,90

R. Evil 64 Pal 129,90

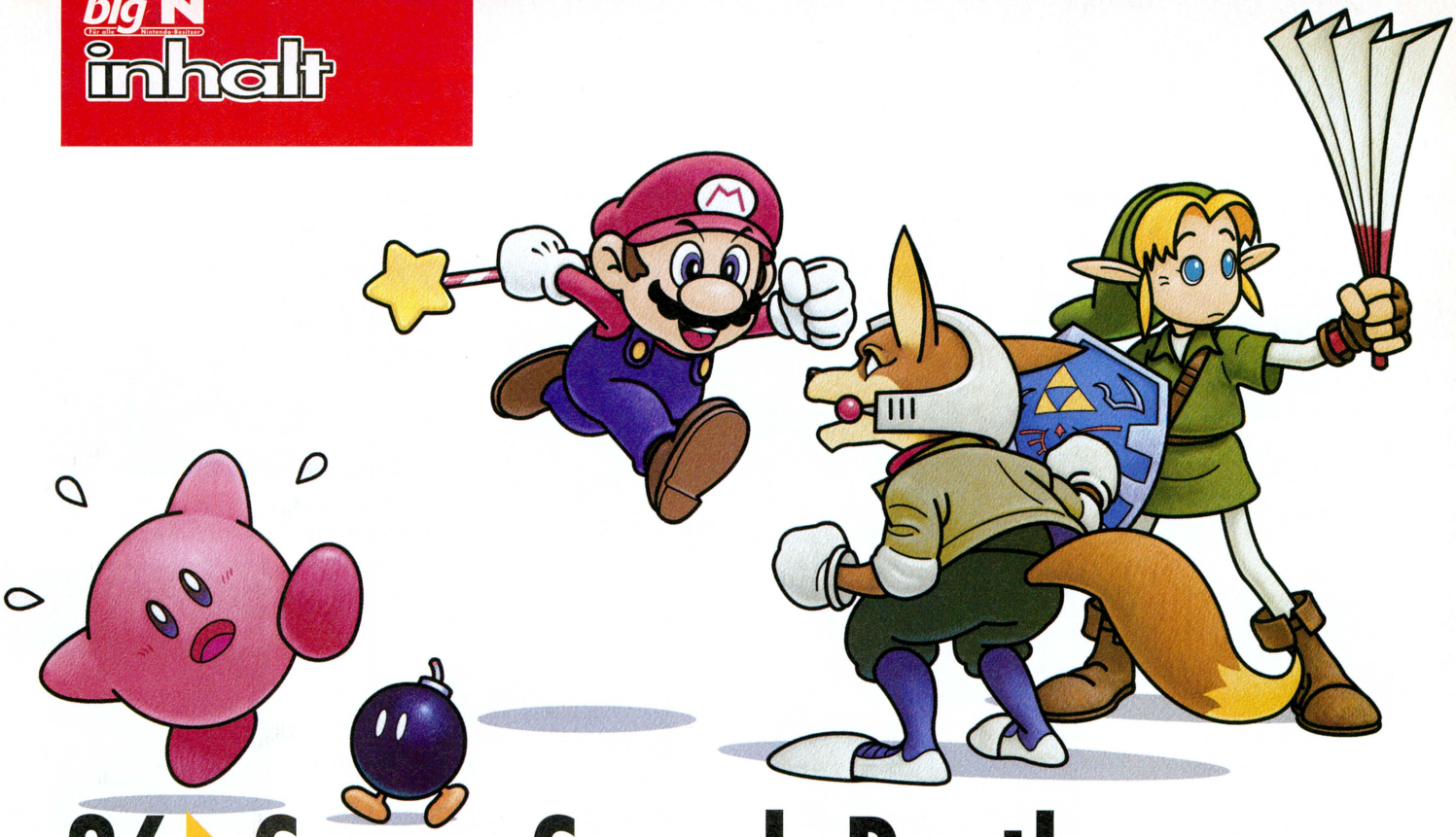
Carmageddon 64 109,90

ShadowMan e.PAL(UNCUT) 129,90 kompl. dt. 109,90

Destruc. Derby dt. 114,90

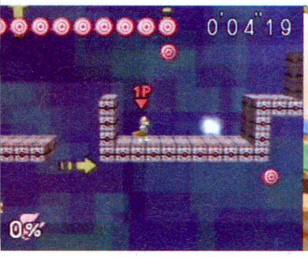
Ladenpreise können abweichen.
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM (inkl. NN Gebühr).

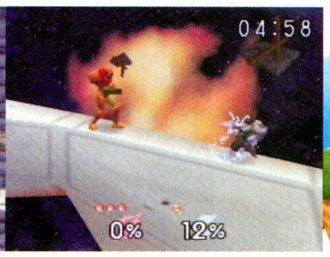
Telefonische Bestellannahme
0201 / 777235



36 Super Smash Brothers

Nintendo lässt die Fetzen fliegen!





Tests

48 Armorines: Project S.W.A.R.M.
Intergalaktische Kammerjäger!

64 F-Cup Maniax IMPORT SPIEL
Prügeln ohne Reue!

68 Namco Museum 64 IMPORT SPIEL
Klassiker im Sixpack!

63 NBA Courtside 2 IMPORT SPIEL
Kobe Bryant ist wieder da!

62 NBA Showtime IMPORT SPIEL
Basketball, die Zweite!

40 Ready 2 Rumble
Auch ohne Lizenzen gut!

50 Resident Evil 64 IMPORT SPIEL
Survival-Action vom Feinsten!

44 Roadsters 2000
Ich geb' Gas, ich will Spaß!

42 South Park: Chef's Luv Shack
Quizshow mit Kenny!

60 Supercross 2000 IMPORT SPIEL
Schlamm und Motorräder!

66 Toy Story 2 IMPORT SPIEL
Das Spiel zum Filmhit!

46 Vigilante 8: 2. Herausforderung
Weg da, jetzt kommen wir!

34 WWF Wrestlemania 2000
Show-Catchen der Extraklasse!

38 Xena – Talisman Of Faith
Das Spiel zur Fernsehserie!

Inhalt

Rubriken

06 News
Die neuesten Infos aus der Welt des Nintendo 64 sowie alle Fakten und Gerüchte zum Dolphin!

10 Gamewatch
Eine bebilderte Kurzübersicht über die wichtigsten kommenden Neuerscheinung!

32 Wertungssystem
Was denken sich die Kerle bei ihren Wertungen eigentlich?

70 Lesertests
Du bist bei einigen Wertungen nicht unserer Meinung? Dann gib' uns Kontra!

72 Posthütte
Onkel Tom beantwortet all Eure Fragen!

76 Charts, Charts, Charts
Tabellen und Statistiken aus der ganzen Welt!

78 Redaktionscharts
Was spielt die Redaktion momentan am liebsten?

79 Serviceseite
Probleme mit Spielen? Deutsche Hotlines und unser kleiner Sprachführer helfen weiter!

80 Abo-Angebot
Als Abonnent verpasst Du keine Ausgabe der big.N!

82 Nindex
Alle bisher getesteten Spiele, komplett mit den wichtigsten Angaben, auf einen Blick!

87 big.BOY
Das große Game Boy (COLOR)-Magazin der big.N!

88 Nachbestellseite
Heft verpasst? Kein Problem – wir haben noch (fast) alle Ausgaben auf Lager!

106 Vorschau
Wir geben schon jetzt einen Einblick in die kommende Ausgabe!

106 Impressum
Wer ist für das hier eigentlich verantwortlich?

Previews

28 F-1 Racing Championship
Keine Pause für die Formel 1!

26 Harrier 2001
Neues vom Senkrechtstarter!

24 Kirby 64
Nintendos Blob ist wieder da!

30 Tarzan
Das Spiel zum Film!

22 Zelda Gaiden
Mit Link in Hyrule!

107 Spielkarten

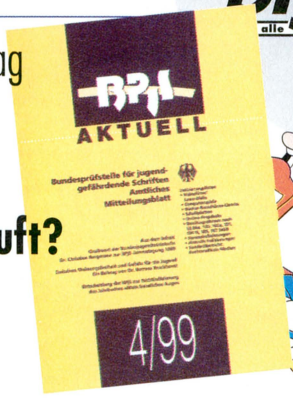
Sammel alles!

Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele.

Features

12 BPjS – Indizierung im Auftrag des Jugendschutzes
Notwehr oder Willkür?
Videospiele im Visier der Sittenwächter.

18 Schlecht beraten, gut gekauft?
Unser weihnachtlicher Händlertest brachte erschreckende Ergebnisse zu Tage.



Ab Seite 87

Aller Anfang...

Damit hatten wir nicht gerechnet: Die Posthütte platzt aus allen Nähten, die Flut an E-Mails reißt nicht ab und unsere Telefone stehen kaum noch still. Den Grund könnt Ihr Euch denken. Die Resonanz auf die erste big.N war schlichtweg überwältigend, wobei sich die ganz große Mehrheit unserer Leser positiv äußerte. Besonders gut kamen der neue Gamewatch, Charts, Sevice, Lesertests und der Game Boy-Teil an. Aber es gab auch Kritik. Vielen Lesern war das Lösungsbuch zu dünn und der Nindex zu farblos. Wir haben uns Eure Anregungen zu Herzen genommen und sie sofort umgesetzt. Außerdem ordnen wir den Inhalt ab sofort alphabetisch, geben im big.BOY an, welches Spiel ein Rumble Pak hat und hoffen, dass der Drucker die Farben wieder etwas kräftiger hingekriegt hat. Aber wir wollen auch in Zukunft weitere Details verbessern und sind für jede Anregung offen.

Einige haben ja bemerkt, dass wir uns im letzten Editorial verplappert haben. Jetzt findet Ihr auf dem Backcover tatsächlich die ersten zwölf Spielkarten. Weitere gibt`s mit jeder neuen Ausgabe, so dass Ihr schon in Kürze ein riesiges Kartenspiel zusammen habt. Schreibt uns doch einfach mal, was Ihr von dieser Idee haltet.

Noch ein Wort an alle big.N-Clubmitglieder: Bitte geduldet Euch ein wenig, die Auslieferung Eurer Ausweise kann sich noch etwas hinziehen. Die mehr als 1000 Mitgliedsanträge pro Woche haben uns völlig überwältigt. Als Dankeschön haben wir uns bereits einige originelle Clubaktionen ausgedacht – wartet`s nur ab!

Viel Spaß mit der zweiten big.N wünschen

Martin Mirbach & Florian Seidel

News

Schule für Videospiele-Entwickler

Namco gründet Ausbildungsstätte in Japan

Auch nicht schlecht: Statt Mathe, Sport und Englisch steht auf dem Stundenplan Grafikprogrammierung, Spieledesign und Soundgestaltung. Wo es so etwas gibt? In Japan, auf Namcos Schule für Videospiele-Entwickler. In Zusammenarbeit mit Digital Hollywood, einem Betreiber von Multimedia- und Internet-Schulen in Japan, wird im April die erste Ausbildungsstätte für Spieleentwickler eröffnet. In der japanischen Stadt Yokohama entsteht damit ein Ort, an dem Lernwillige mit Grundkenntnissen in der Programmierung zum Spieledesigner hochgezüchtet werden. Ein halbes Jahr soll die praxisnahe Ausbildung dauern. Anschließend erhalten die 30 besten Absolventen einen Arbeitsvertrag in der Spieleentwicklungsabteilung. Von welcher Firma? Dreimal darfst du raten.

namco

Namco will seine Spieleentwickler künftig selbst heranzüchten.

Schwester! Einmal Mario, bitte!

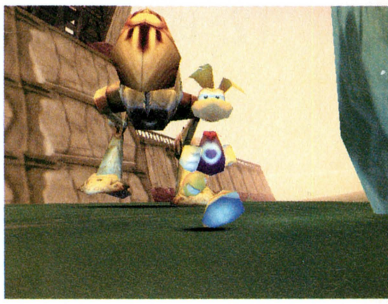
Nintendo installiert sogenannte Fun Center in US-Hospitalen

Die amerikanische Nintendo-Niederlassung zeigte rechtzeitig zur besinnlichen Weihnachtszeit ein gutes Herz. Zusammen mit der US-Einkaufskette Best Buy startete der Hersteller ein Wohltätigkeitsprogramm. Dessen Inhalt: 20 Krankenhäuser in den Vereinigten Staaten erhalten sogenannte Fun Center – mobile Spaßstationen, die mit einem Fernseher, einem Videorekorder und einem N64 ausgestattet sind. Nintendo und Best Buy haben nicht nur die Anschaffungskosten von 60.000 $ übernommen, sondern steuerten auch ein reichhaltiges Angebot an Videokassetten und N64-Spielen bei. Kranken Jugendlichen soll damit die Langeweile im Krankenhaus vertrieben werden. Keine schlechte Idee, auch wenn wir keine hundertprozentige Selbstlosigkeit darin erkennen. Eine gewisse Werbewirkung beziehungsweise Verbesserung des Images für beide Firmen kann man der Aktion nämlich nicht absprechen. Sei's drum. Zocken im Krankenhaus dürfte auf jeden Fall eine gute Therapie sein. Hauptsache, es treten keine Folgeschäden auf, etwa bleibende Spielsucht oder viereckige Augen. Schlimmstenfalls werden die Kinder dadurch kranker, als sie es vor der Benutzung des "Fun Centers" waren. Oder sie wollen plötzlich ins Krankenhaus, obwohl sie gar nicht krank sind, nur weil dort gut gezockt werden kann. Na, jetzt wird's zu verworren. Lassen wir das.

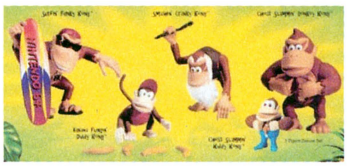
Zeichentrick-Rayman käuflich

Serie erscheint als Kaufvideo

Raymans Karriere als Zeichentrickfigur nimmt Gestalt an. Seine nicht-interaktiven Abenteuer erlebt er nicht nur im Fernsehen, sondern auch auf Video. Seit dem 6. Dezember – passend zur Wunschzettelzeit – können Amerikaner die Serie bereits käuflich erwerben. Die Kassette enthält neben einer Folge auch ein Special, das hinter die Kulissen blickt und über die Entstehung von TV-Rayman berichtet. Die Zeichentrickserie basiert natürlich auf der erfolgreichen Jump&Run-Serie. Neben Rayman tauchen in der Serie auch andere Charaktere auf, die Fans des Spiels kennen dürften: Betina, Cookie, Flips und Lac Mac. Ob das Video in absehbarer Zeit lokalisiert auch in Deutschland erscheinen wird, stand noch nicht fest, dürfte aber spätestens dann realistisch sein, wenn die Serie im deutschen Fernsehen anläuft.



▶ Da Rayman mittlerweile eine Karriere als Zeichentrickfigur gestartet hat, kann man seine Abenteuer als Video kaufen – vorerst nur in US-Shops.



Seite ▶09:
Spielzeug zum Videospiel

ideospiele auf der Überholspur

Bald mehr Online-Spieler mit Konsolen als mit PC

Eine Studie von Datamonitor hat prognostiziert, dass Konsolen der neuen Generation, wie PlayStation 2 und Dolphin, bis zum Jahr 2002 den Online-Markt erobern und damit den PC als bisherigen Marktführer überholen werden. Die Zahl der Haushalte mit Online-Zugang wird in Zukunft durch die neuen Spielkonsolen drastisch steigen. Den Zahlen von ungefähr 29 Millionen Konsolenbesitzern stehen bald nur um die 25 Millionen Spieler gegenüber, die mit ihrem PC online gehen. Kein schlechtes Wachstum, was die Analysten von Datamonitor da voraussagen.

Heutzutage zocken gerade mal 8,4 Millionen PC-Freaks über das Internet, zumal noch keine online-fähige Software für Konsolen existiert. So kann man hierzulande mit dem Dreamcast erst in ein paar Monaten via Internet zocken. Die meisten Online-Spieler sind Freaks, und davon gibt es bekanntlich nur wenige im Verhältnis zur breiten Masse der Spieler. Da auch die neuen Konsolen den Massenmarkt erobern wollen, weil dort größere Profite winken, müssen Nintendo und Sony vor allem daran arbeiten, den Online-Zugang so simpel wie möglich zu gestalten.

Das 64DD ist ein weiterer Versuch von Nintendo, im Online-Bereich Erfahrungen zu sammeln.

Datamonitor-Mitarbeiter Frederic Diot meint dazu: "Online-Spielen ist momentan noch eine ganz komplexe Sache. Mit den neuen Konsolen wird es aber endlich einfacher." Wenn dann auch noch die Internet-Gebühren weiter sinken, dürfte das Internet für neue Generationen von Games eine große Rolle spielen.

Laut einer anderen Veröffentlichung, die die Unternehmensberatung Frost & Sullivan erstellt hat, wird sich der Markt für Online-Spiele bis 2005 mehr als verdreifachen. So soll der Umsatz von derzeit ca. 100 Millionen DM in fünf Jahren bei rund 350 Millionen DM liegen. Die Unternehmensberater sind der Auffassung, dass sich der Trend bis dahin primär zu schnellen Action-Games entwickelt haben wird – also weg von verhältnismäßig langsamen Strategietiteln, hin zu 3-D-Shootern, die zahlreiche Onliner gleichzeitig gegeneinander spielen können. Der deutsche Markt soll in Europa weiterhin führend bleiben, knapp vor Großbritannien. Dort erwartet Frost & Sullivan wegen sinkender Online-Kosten und einer größeren Akzeptanz der Spielekonsolen einen Aufschwung, so dass Deutschland sich in fünf Jahren mit dem zweiten Platz begnügen müsste.

▲ **Das Marktforschungsunternehmen Datamonitor prognostiziert, dass in fünf Jahren mehr Spieler mit einer Konsole online zocken werden als mit einem PC.**

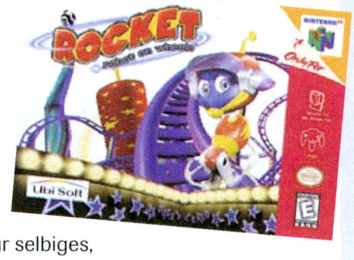
◀ **Die Unternehmensberatung Frost & Sullivan hat eine vielversprechende Prognose für den Online-Gaming-Markt präsentiert.**

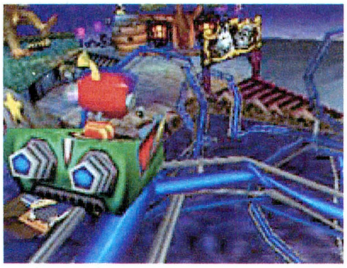
FROST & SULLIVAN | Press Release

Die Macher von Rocket in Aktion

Vermutlich Dolphin-Titel in der Mache

Große Pläne haben Sucker Punch aus Seattle, die Macher von *Rocket: Robot On Wheels*. Wie die Spieleschmiede verlautbarte, haben die Programmierer die Arbeit an einem speziell auf die Konsolen der neuen Generation zugeschnittenen Spiel begonnen. Bisher fehlt zwar ein Name für selbiges, man verlässt sich aber auf die altbewährte Physics-Engine und die Puzzle-Umgebung, die schon bei Rocket: Robot On Wheels zu erleben waren. Auch über das genaue Genre des Spieles sind sich die Puncher noch nicht ganz einig. Als möglicher Publisher steht Ubi Soft auf der Liste der Kandidaten. Wir tippen, dass das mysteriöse Spiel für den Dolphin konzipiert wird. Spekulationen über Spekulationen...





▲ **Rocket, das jüngste Spiel von Sucker Punch, wartet mit abgedrehten Comic-Grafiken auf.**

Konami verkauft im Internet

Superman als Versuchskaninchen

Der Held Superman muss als Versuchskaninchen herhalten. Seit Ende November kann jedermann mit Internet-Zugang das N64-Spiel direkt online bestellen – für 69,95 DM zuzüglich Versandkosten, und zwar unter www.konami-europe.com. Mit dieser Aktion will der Spielehersteller testen, wie weit die Akzeptanz für Internet-Shopping bei deutschen Spielern fortgeschritten ist, obschon das Spiel bereits seit vier Monaten zu kaufen ist. Gleichzeitig sollen damit die Restbestände abgebaut werden.

"Das ist super, Mann!" Mit diesem Spruch will Konami die Restbestände von Superman für knapp 70 Mark loswerden.

StarCraft contra Perfect Dark

Potentieller Strategie-Hit wieder verzögert

Und schon wieder! Gerade war man davon überzeugt, dass das Echtzeit-Strategiespiel *StarCraft 64* endlich, endlich auf den Markt kommt, da verzögert sich der Veröffentlichungstermin erneut. Nun wurde als neuer Termin der 10. April 2000 bekannt gegeben. Hurra! Doch halt! War da nicht noch was? Genau, auch das futuristische Action-Schießspiel *Perfect Dark* erscheint am 10. April. Ebenso wie *StarCraft* ist *Perfect Dark* schon einige Male verschoben worden. Fast könnte man glauben, dass es einen regelrechten Wettbewerb darin gäbe, welche Veröffentlichung am längsten herausgezögert werden kann. Eigentlich sollten beide Spiele schon rechtzeitig zum Run auf die Weihnachtsgeschenke auf dem Markt sein. Schade. Einen Grund für die Verzögerung von *StarCraft* ließ man nicht verlauten. Es kann nur spekuliert werden, dass das Spiel einfach noch nicht ausgereift ist oder noch zu viele Fehler hat, um auf das Volk losgelassen zu werden. Tja, wir werden sehen, ob sich das Datum noch einmal verschieben wird. Hat jemand vielleicht Lust auf eine Wette?

▲ **Langsam gewöhnen wir uns daran: StarCraft wurde erneut verschoben – diesmal auf April**

▼ **Auch auf April verschoben: der Action-Shooter Perfect Dark von Rare.**

◀ **Ob sich StarCraft und PerfectDark einen Wettkampf darin liefern, wer die meisten Terminverschiebungen aufweisen kann?**

Driver fürs N64?

Gut möglich, dass eine N64-Umsetzung von Driver jetzt anvisiert wird, nachdem Infogrames GT Interactive aufgekauft hat.

Gute Chancen nach GT-Übernahme durch Infogrames

Nachdem die französische Spielefirma Infogrames 70 Prozent der Anteile an GT Interactive erworben hat, mehren sich die Gerüchte, dass der PlayStation-Megahit *Driver* auch in einer Konvertierung fürs N64 erscheinen wird. Was das Gerücht nährt? Die Tatsache, dass Infogrames die Nintendo-Konsole bislang sehr stark unterstützt hat. Nachdem die Firma nun in allen GT-Angelegenheiten das Sagen hat, halten wir eine Umsetzung im nächsten Jahr für gut möglich. Da das Spiel auch vor einigen Wochen als PC-Version erschien und somit keine exklusive PlayStation-Geschichte ist, dürfte einer Portierung des Verkaufshits wenig im Wege stehen.

Dass die anderen GT-Titel wie *Total Annihilation, Unreal Tournament* oder *Wheel Of Time* für eine der aktuellen Konsolen umgesetzt werden, bezweifeln wir. Die Grafik-Engines der Games verschlingen so viel Rechenkraft, dass die PlayStations und N64s dieser Welt Probleme hätten, die Darstellungen einigermaßen originalgetreu auf den Fernseher zu bannen. Andererseits wären die Konsolen der nächsten Generation, vor allem der Dolphin, aussichtsreiche Kandidaten für Grafikfestivals à la *Unreal Tournament*.

Music 2000 für den Dolphin?

Codemasters baut auf neue Konsole

Die britische Spielefirma Codemasters erwägt offenbar, den MTV Music Generator (hierzulande als *Music 2000* bekannt) in einer Dolphin-Fassung zu veröffentlichen. PC-Besitzer und neuerdings auch PlayStation-Zocker können den Titel bereits kaufen und damit eigene Musikvideos erstellen. Reihe verschiedene Klang-Samples zu einem heißen Techno-Track aneinander und wähle dann aus zig verschiedenen 3-D-Animationen die passenden aus – fertig ist das Musikstück samt Videoclip.

Du kannst von einer Audio-CD einzelne Teile aufnehmen, diese verändern und dann in das eigene Stück einbinden. Das Programm erlaubt sogar Mehrspielerpartien: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig eine "Jam-Session" abhalten. Mit Hilfe der Joypads werden Musikstücke in Echtzeit variiert.

"Wir können wirklich nicht abstreiten, dass wir den Dolphin für eine Konvertierung in Erwägung ziehen", meinte ein Sprecher von Codemasters. Eines ist jedoch sicher: Fürs N64 wird keine Version erscheinen. Die Ursache: das Cartridge-Format. Da die Dolphin-Software – wie mittlerweile selbst der größte big.N-Lesemuffel mitgekriegt haben sollte – auf DVDs gebrannt wird, darf Codemasters sich nicht über Speichermangel beschweren. Im Gegenteil: Auf eine DVD passen rund 25 mal mehr Daten als auf eine CD-ROM. Die Anzahl der Audiospuren dürfte der PC-Version ähneln: dort sind 99 Spuren möglich.

Expansions-Pack beliebt

Neue Titel schwören auf 4-MB-Erweiterung

Mit *Donkey Kong 64* dürften zahlreiche N64-Besitzer in den Genuss des Erweiterungs-Packs gekommen sein. Wie es derzeit aussieht, werden viele der Titel, die in den ersten Monaten des neuen Jahres erscheinen sollen, die zusätzlichen vier MB benutzen. *Perfect Dark* ist einer dieser Titel, *StarCraft 64* ein anderer. Beide Spiele sollen, wie in dieser Ausgabe berichtet, im April erscheinen; vielleicht liegt die Ursache für die Verspätung der beiden Titel bei diesem Expansion-Pack. Aber keine Angst: Wer gerade kein Geld für die Erweiterung übrig hat, muss auf *StarCraft 64* nicht verzichten. Das Echtzeitstrategiespiel von Blizzard lässt sich auch problemlos ohne die Speicheraufrüstung spielen – allerdings nur im Einzelspielermodus. Wer sich zu zweit Gefechte liefern möchte, der kommt anscheinend um die Zusatzinvestition nicht herum. Blizzard gibt als Grund dafür an, dass *StarCraft 64* im Zweispielermodus in eine höhere Auflösung schalten müsse, da sonst die Übersicht verloren gehe.

StarCraft 64 verlangt im Zweispielermodus nach der 4-MB-Erweiterung. Einzelspieler müssen jedoch nicht aufrüsten.

Blizzard verspricht zudem ein innovatives Steuersystem, das fast denselben Komfort bieten soll, als spielte man *StarCraft* auf dem PC.

Donkey Kong zum Knuddeln

Das offizielle Spielzeug zum Videospiel

Für alle, die derzeit fleißig *Donkey Kong 64* zocken und von diesem Spiel nicht wegzukriegen sind, liefert der Spielzeughersteller "Benussen Deutsch" eine Alternative: das offizielle Spielzeug zum Videospiel. Plastik- und Plüschfiguren stehen im Sortiment. Neben dem flauschig-knuffigen Donkey Kong als Plüschtier stehen verschiedene Plastikvariationen zur Wahl: Funky Kong mit Surfbrett, Diddy Kong, der mit Bananen um sich wirft, der schlagende Cranky Kong sowie Donkey Kong und Kiddy Kong, die beide gerne mit Kisten knallen. Bislang sind die Spielzeuge nur in den USA zu kaufen, aber vielleicht findet sich ja demnächst ein Vertrieb für Deutschland.

Wie süüüüüß: Donkey Kong als Plüschfigur – knuddelweich und friedvoll.

„...wohl den falschen Code aktiviert ...?!

N64 XPLODER
- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link
- Updatefähig
DM 119.95*

N64 MegaRAM
- 4 MB RAM Grafik Speicher Erweiterung
- Kühleinheit für lange Lebensdauer
DM 59.95*

N64 1MB Memory Card linear
- 4 x größer als Standard
- 498 Speicherplätze auf einer Seite
DM 29.95*

N64 8MB Memory Card
- bis zu 32 Seiten je 123 Speicherzeilen
- zuverlässiger Kompressionsalgorithmus
DM 49.95*

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

BLAZE

Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

Gamewatch

Ein umfassendes Verzeichnis der wichtigsten kommenden Neuerscheinungen.

Army Men: Air Attack
Genre: Action
Hersteller: 3DO
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: 2. Quartal 2000

Asteroids Hyper 64
Genre: Action
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Crave Interactive
Erscheint: Dezember

Battlezone
Genre: Action
Hersteller: Climax
Vertrieb: Crave Entertainment
Erscheint: 1. Quartal 2000

Blues Brothers 2000
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Titus
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: März

Brunswick Circuit Pro Bowling
Genre: Sportspiel
Hersteller: Point of View
Vertrieb: THQ
Erscheint: 2000

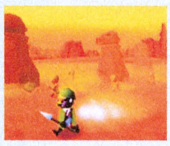
Castlevania 2
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheint: März

Daikatana
Genre: Action
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Mitsui
Erscheint: April

Dragon Sword
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: MGM Interactive
Vertrieb: Interactive Studios
Erscheint: 1. Quartal 2000

Duck Dodgers
Genre: Rennspiel
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: 2000

Earthbound 64
Genre: Rollenspiel
Hersteller: HAL
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2. Quartal 2000



Elmo's Letter Adventure
Genre: Adventure
Hersteller: NewKidCo.
Vertrieb: TLC
Erscheint: n.n.b

Excite Bike
Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Harrier 2001
Genre: Action
Hersteller: Paradigm
Vertrieb: Paradigm
Erscheint: 1. Quartal 2000

Harvest Moon 64
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Pack-In-Software
Vertrieb: Crave Entertainment
Erscheint: 1. Quartal 2000

Hercules
Genre: Adventure
Hersteller: Titus
Vertrieb: Titus
Erscheint: 2000

Hydro Thunder
Genre: Rennspiel
Hersteller: Midway
Vertrieb: Midway
Erscheint: 1. Quartal 2000

Hype – The Time Quest
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Erscheint: 2000

ISS 2000
Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheint: März

Jeremy McGrath Supercross 2000
Genre: Sportspiel
Hersteller: Iguana West
Vertrieb: Acclaim
Erscheint: 1. Quartal 2000

Mario Party 2
Genre: Partyspiel
Hersteller: Nintendo/Hudson
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Kirby 64
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Mini Racers
Genre: Rennspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

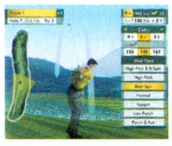
Monopoly
Genre: Brettspiel
Hersteller: Hasbro Interactive
Vertrieb: n.n.b.
Erscheint: 2. Quartal 2000

Nuclear Strike
Genre: Action
Hersteller: THQ
Vertrieb: THQ
Erscheint: Dezember

Paper Boy 64
Genre: Action
Hersteller: Midway
Vertrieb: Konami
Erscheint: Februar

Perfect Dark
Genre: Action
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: April

PGA European Golf
Genre: Sportspiel
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: Februar



Pokémon Snap
Genre: Action
Hersteller: Nintendo/HAL
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: September

Pokémon Stadium
Genre: Action
Hersteller: Nintendo/HAL
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2. Quartal 2000

Rat Attack
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Eurocom
Vertrieb: TLC
Erscheint: Februar

Ridge Racer 64
Genre: Rennspiel
Hersteller: Namco
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Ruff & Tumble
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Eurocom
Vertrieb: GT Interactive
Erscheint: Februar

South Park Rally
Genre: Rennspiel
Hersteller: Acclaim Studios
Vertrieb: Acclaim
Erscheint: Februar

Space Invaders
Genre: Shoot'em-Up
Hersteller: Activision
Vertrieb: Activision
Erscheint: 2000

Spiderman
Genre: Action
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erscheint: April

StarCraft 64
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: Februar

Super Mario Adventure
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Tarzan
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Eurocom
Vertrieb: Activision
Erscheint: 1. Quartal 2000

Taz Express
Genre: Rennspiel
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Erscheint: 1. Quartal 2000

Tony Hawk's Skateboarding
Genre: Sportspiel
Hersteller: Edge Of Reality
Vertrieb: Activision
Erscheint: 1. Quartal 2000

Top Gear Hyperbike
Genre: Rennspiel
Hersteller: Snowblind
Vertrieb: Mitsui
Erscheint: März

Top Gear Rally 2
Genre: Rennspiel
Hersteller: Saffire
Vertrieb: Mitsui
Erscheint: Februar

Toy Story 2
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Activision
Vertrieb: Activision
Erscheint: Februar

Twelve Tales: Conker 64
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Wrestlemania 2000
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: THQ
Vertrieb: THQ
Erscheint: Dezember

X-Men
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erscheint: April

Young Olympians
Genre: Beat'em-Up
Hersteller: Syrox
Vertrieb: Activision
Erscheint: April

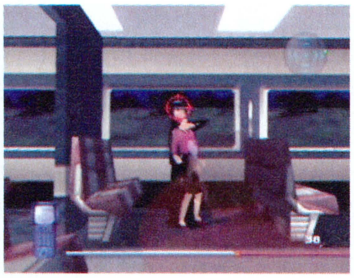
Zelda Gaiden
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Erscheint: 2000

Autoren: Björn Seum/Martin Mirbach

Indizierung im Auftrag **des Jugendschutzes**

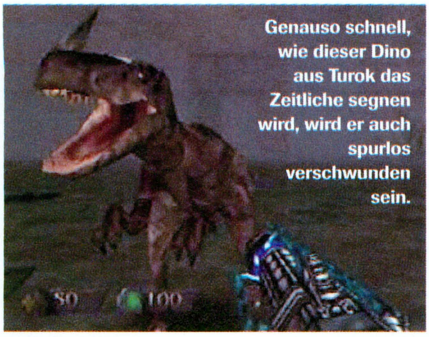
**Indizierung bleibt ein heißes Thema.
Für viele ein großes Ärgernis, für andere ein Schutz der Jugend vor sich selbst.
Und wirklich?**

▲ Nicht nur in Amerika ist Rainbow Six beliebt. Die deutsche Terroristenjagd muss jedoch ohne Blut auskommen.



▲ Nicht alle Geheimagenten werden indiziert. Die aus den schlechteren Spielen überleben...

▲ Duke Nukem – normalerweise Stammgast bei der Bundesprüfstelle. Der Wechsel in die Beobachter-Perspektive ersparte ihm bei Zero Hour diesmal den Sprung auf den Index.



Genauso schnell, wie dieser Dino aus Turok das Zeitliche segnen wird, wird er auch spurlos verschwunden sein.

◀ Gerade 3-D-Shooter haben bei der BPjS schlechte Karten. Töten aus der Ich-Perspektive macht die Tötungshandlung noch realistischer.

Spielesoftware gerät seit den jüngsten Vorfällen in Bad Reichenhall und Meißen mehr denn je ins Kreuzfeuer der Kritik. Die Brutalität und Gleichgültigkeit, mit der die Taten verübt wurden, schockierte die Öffentlichkeit zutiefst. Die Tatsache, dass derartige Amokläufe, wie man sie bisher nur aus den USA (z.B. Littleton) kannte, nun auch in Deutschland vorkommen, stellte Pädagogen und Psychologen gleichermaßen vor ein Rätsel. Die Suche nach den Motiven der "nach außen ganz normal wirkenden Jungs" artete in immer groteskere Spekulationen aus. Gerne werden diese scheinbar motivlosen Bluttaten mit Spielen wie *Q***e, D**m* oder *R******t E**l* in Verbindung gebracht. Dass alle Amokläufer gerne ihre Freizeit mit Computerspielen verbrachten, wird von den Boulevardmedien im Kampf um Leser und Quoten gnadenlos ausgeschlachtet. Einseitige Befragungen angeblicher "Spieleexperten", die kaum den Unterschied zwischen First- und Third-Person-Perspective kennen, liefern mit ihren Halbwahrheiten eine leicht verdauliche Erklärung für etwas, das weit subtilere Ursachen hat. Überschriften wie "Machte ihn dieses Computerspiel zum Mörder?" oder "Videospiele als Drehbuch für einen Mord" tun ihr Übriges, um die "bösen Videospiele" nun vollends zu verteufeln. Der deutsche Jugendschutz in Gestalt der "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften" scheint so in seiner Arbeit bestätigt zu werden. Doch gerade der Fund "kartonweise" indizierter Software in den Zimmern der jugendlichen Täter stellt die Wirksamkeit einer Indizierung in Frage. Zeit für big.N, sich einmal näher mit dieser Thematik zu befassen.

Der Kreuzzug des Jugendschutzes

Spiele mit gewalttätigen Inhalten, insbesondere aber 3-D-Shooter stoßen beim deutschen Jugendschutz auf Unverständnis. Mehr noch, man stuft sie als jugendgefährdend ein. Aus diesem Grunde hat man in Bonn den "sittlich gefährdenden Medien" den Krieg erklärt. Am 14. Juli 1953 trat das "Gesetz über die Verbreitung

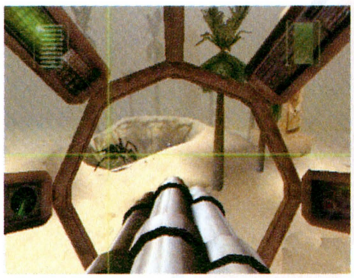
Auch im Kino...

... kontrolliert der Jugendschutz. Von den vielen möglichen Varianten der Verfremdung sind aber nicht nur Horrorstreifen betroffen.

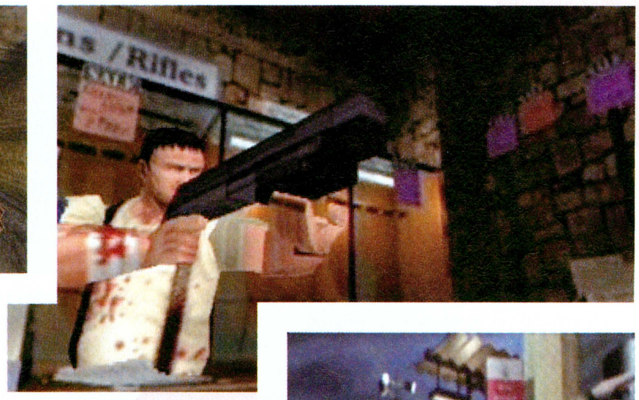
▲ In Casablanca wurde die Nazi-Thematik einfach weg-synchronisiert.

▼ Wes Cravens Filme kommen ohnehin nur derb gekürzt in deutsche Lande.

▲ Läuft im Museum Of Modern Art, aber noch nicht ungekürzt bei uns: The Texas Chainsaw Massacre.



▲ Wie man nicht ganz harmlose Themen so verpackt, dass eine Indizierung nicht zu befürchten ist, zeigen diese Beispiele von Acclaim. Auch wenn Armorines an Starship Troopers erinnert, hält sich das Gemetzel in Grenzen.



▲ Ob Resident Evil 64 der Aufmerksamkeit der BPjS entgeht? Sollte es sich wirklich um eine 1:1-Umsetzung des indizierten zweiten Teils handeln, sicher nicht.

jugendgefährdender Schriften" in Kraft. Um Jugendliche vor medialen Inhalten zu schützen, die ihren "sozialethischen Reifungsprozess" negativ beeinflussen könnten, kann sich die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) der, bei Spiele-Fans verpönten, Indizierung bedienen. Doch was genau ist eine Indizierung, und welche Probleme ergeben sich in diesem Zusammenhang?

Die Kriterien für eine Indizierung gliedern sich im wesentlichen in vier Bereiche: Pornographie, Rassismus, Kriegsverherrlichung und verrohend dargestellte Gewalt. Interessant ist dabei die eingeschränkte Gewaltdefinition. Nur explizite Darstellungen werden von den Jugendschützern ins Visier genommen. Indirekte, subtile Formen der Gewalt interessieren offensichtlich niemanden. Gerade auf dem PC können ganzen Völker bei Simulationen oder Strategietiteln unterjocht und sogar ausgelöscht werden, doch erst wenn die Folgen der Gewalteinwirkung verrohend dargestellt werden, macht man sich Sorgen um das Seelenheil der Jugend. Solche Gewaltdarstellungen finden sich im Wesentlichen in Videofilmen, Computerspielen und Shareware-Versionen aus dem Internet. Doch wer bestimmt, was jugendgefährdend ist? Aufgrund welcher Qualifikation entscheidet wer, wann eine Darstellung zu beanstanden ist?

Drei oder Zwölf

Das übliche Indizierungsverfahren eines Videospiels sieht etwa wie folgt aus: Ein besorgter Lehrer bekommt mit, das seine 14 Jahre alten Schüler ein neues Actionspiel "konsumieren". Er stuft das Spiel "als Programm mit jugendgefährdenden Inhalten" ein, besorgt sich das Spiel (egal ob Original oder Kopie) und begibt sich zum nächsten Jugendamt. Hier wird nach "Überprüfung des Sachverhaltes" entschieden, ob ein Antrag bei der BPjS gestellt wird oder nicht. Ohne Antrag kann die BPjS nicht tätig werden. Antragsberechtigt sind nach der Wiedervereinigung Deutschlands etwa 900 Jugendämter, Jugendbehörden und die Bundesministerin für Frauen und Jugend.

Wird ein Antrag gestellt, so befindet sich der Titel bei "offensichtlicher Jugendgefährdung" (diese Beurteilung liegt im Ermessen der Behörden) in einem vereinfachten Verfahren. Ein Dreiergremium, bestehend aus der Vorsitzenden der BPjS, einem Beisitzenden aus den Bereichen Kunst/Literatur/Buchhandel/Verlag und einem weiteren Beisitzenden. Dieses Dreiergremium muss eine Indizierung einstimmig beschließen. Ist das nicht der Fall, wird die Angelegenheit an ein Zwölfergremium weitergeleitet. Dort müssen nun der Vorsitzende, acht Gruppenbeisitzende und drei Länderbeisitzende mit Zweidrittelmehrheit über eine Indizierung entscheiden. Zu den Gruppenbeisitzenden aus Literatur, Kunst und Verlag gesellen sich noch Vertreter aus Jugendverbänden, Lehrerschaft, Jugendwohlfahrt und Kirche. Die Gruppenbeisitzenden sollen in diesem Gremium die pluralistische Gesellschaft repräsentieren. Kritiker behaupten aber, dass niemals das "Volk" oder die Öffentlichkeit Anstoss an einem Spiel nehme, sondern nur eine kleine Gruppe von Individuen, die aber die Macht besitzen, einen Titel zu indizieren.

Wird ein Spiel indiziert, heißt das de facto, es darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht öffentlich zugänglich gemacht werden. Werbung für indizierte Produkte ist verboten, und so ist auch die Berichterstattung in den Medien sehr eingeschränkt. Selbst durch eine neutrale Nennung eines indizierten Spiels können wir uns als Magazin der "Anpreisung" strafbar machen, die dann zur Beschlagnahmung einer ganzen Auflage führen kann. Ein Verkauf darf nicht über den Versandhandel, sondern nur unter der Ladentheke erfolgen. Lediglich die Eltern dürfen darüber entscheiden, ob sie ihrem Kind den Inhalt eines indizierten Titels zugänglich machen wollen oder nicht.

In den Zwischensequenzen von C&C ist nur noch von Cyborgs die Rede. Todesschreie werden dem deutschen Spieler erspart.

Indizierung gleich Jugendschutz?

Inwieweit das Mittel der Indizierung eine positive Wirkung in Sachen Jugendschutz erzielt, ist umstritten. Über eine Sache sind sich die meisten Spieler und Jugendschützer einig: Es muss im Interesse eines jeden halbwegs verantwortungsvollen Menschen sein, Kinder vor Rassismus, Pornographie und übertriebener Gewaltdarstellung zu schützen. Unverständlich bleibt den meisten Spielern allerdings, warum Pornostreifen und NS-Ideologie mit

Indizierungsfähige Medien

"Schriften, die geeignet sind, Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden, sind in eine Liste aufzunehmen", schreibt sich die BPjS auf die Fahnen. Doch nicht nur das geschriebene Wort, sondern alle folgenden Medien sind indizierungsfähig.

- Alle Printmedien (Comics, Bücher, Zeitschriften, Magazine, Broschüren, Flugblätter)
- Tonträger (Schallplatten, CDs, Tonbänder, Kassetten)
- Computer und Videospiele
- Brettspiele
- Videospiele, soweit sie von der USK kein Freigabezeichen "nicht freigegeben unter 18 Jahren" erhalten haben.
- Kinofilme, wenn sie der FSK nicht vorgelegt wurden.
- Datenspeicher
- DVDs und andere Bildträger

Die BPjS ist nicht für Videofilme mit der FSK-Kennzeichnung "Freigegeben ohne Altersbeschränkung/ab 6 Jahren/ab 12 Jahren/ab 16 Jahren" und auch nicht für Fernsehsendungen zuständig.

internationalen Kultprodukten wie z.B. *R******t E**l* gleichgesetzt werden und nicht nur Jugendliche, sondern auch die gesamte (deutsche) Bevölkerung durch eine Indizierung von diesen Kultprodukten praktisch ferngehalten werden.

Verständlicher erscheinen vielen die Argumente der Indizierungsgegner. Hier wäre zuerst der nicht zu leugnende Werbeeffekt zu nennen, den eine Indizierung mit sich bringt. Da eine Indizierung nicht vor der Veröffentlichung eines Spiels erfolgen kann, werben viele Hersteller mit dem Slogan "Nur kurze Zeit erhältlich!". So geschehen bei dem mittlerweile indizierten PC-Spiel "*K*****n*". Auch ist zu vermuten, dass Spiele wie *D**m* oder *Q***e* hierzulande ohne den Stempel des Verbotenen unter Jugendlichen wohl nicht den Kultstatus erlangt hätten, den sie heute genießen. (Zweifelsohne besitzen diese Spiele auch andere Qualitäten.) Immer wieder erkundigen sich

▲ **Wie aus Zombies plötzlich Dinosaurier wurden, bleibt wohl ewig ein Geheimnis der Carmageddon-Entwickler. Weniger Spaß macht die entschärfte Version aber auf jeden Fall.**

Jugendliche gezielt nach indizierter Software. "Ist das auch die ungeschnittene Version?" oder "Ist das Spiel auch indiziert?" sind keine seltenen Fragen. Die Vorsitzende der BPjS, Elke Monssen-Engberding, führt zwar an, dass Händler immer wieder gegen einen Indizierungsentscheid klagten, doch die Hauptverbreitungsform für indizierte Titel sind wohl Raubkopien. Legal sind indizierte Titel für den Hersteller kommerziell nahezu tot, doch der Schwarzmarkt wird durch eine Indizierung erst angefacht. Der Schulhof wird zum Informations- und Umsatzplatz der Indizierungsware.

"Als Erwachsener hat man es schon fast schwerer, über indizierte Titel auf dem Laufenden zu sein, als ein Jugendlicher", schrieb uns gerade ein 25-jähriger Leser. "Ohne Internet-Anschluß oder ausländische Zeitschriften steht man als Erwachsener dumm da. In der Praxis kommt die Indizierung einer Zensur sehr nahe." Bezeichnend für die strenge deutsche Prüfung von Spielen ist wohl auch die amerikanische Werbemasche "Banned in Germany". Ein Sticker auf amerikanischen Spielepackungen wirbt damit, dass dieses Spiel in Deutschland verboten ist.

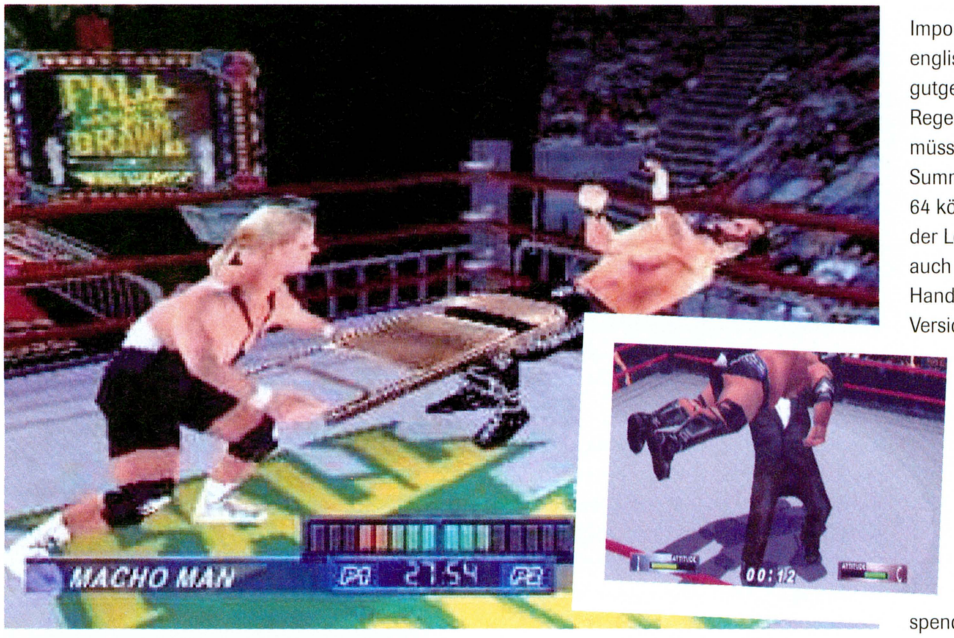
Grünes Blut und Roboter

Eine Indizierung bedeutet aber nicht automatisch das Quasi-Verbot eines Spiels, oft werden Hersteller auch dadurch den Vorstellungen der BPjS gerecht, dass sie Inhalte oder Darstellungen der deutschen Version ändern. Die Möglichkeiten sind vielfältig, nicht nur bei Spielen, sondern auch bei nicht minder häufig untersuchten Kino- oder Videofilmen. Hier hat das "Fälschen" eine lange Tradition und geschieht in erster Linie durch Herausschneiden oder Ersetzen expliziter Szenen oder durch eine sinnentstellende Synchronisation. Nicht nur

▲ **Der Import der PC-Version von Daikatana wurde von Eidos erst einmal gestoppt. Auf die Nintendo-Variante sind wir daher um so mehr gespannt.**

Videoschocker aus den häufig indizierten Genres Horror oder Science Fiction sind von dieser Praxis betroffen, sondern auch echte Klassiker: Wer schon mal die US-Originalversion von *Casablanca* gesehen hat oder an die Geschichte von Fellinis *Rom* denkt, weiß, was gemeint ist.

Auch viele Hersteller von Computer- und Videospielen versuchen, mit einer entschärften Version das Problem des deutschen Index zu umgehen. So erwartet denn den volljährigen Käufer der deutschen Version eines Actionspiels öfters eine Überraschung: Gegner bluten nicht mehr rot, sondern grün. Aus den in der Originalversion noch vorhandenen Menschen wurden plötzlich Roboter, die nicht mehr sterben, sondern einfach verschwinden. Erwischt es ein Spiel besonders hart, so kann es sein, dass ganze Zwischensequenzen weggeschnitten wurden. So geschehen in *Command & Conquer 2*. Hier wurde kurzerhand eine Szene mit einem Hitler-Double für die deutsche Version aus dem Intro des Strategiehits entfernt. Des weiteren tummelten sich auf den *C&C*-Schlachtfeldern nur noch Roboter, die bei ihrem Ableben



▲ **Nicht erst nach dem Tode Owen Harts geriet das professionelle Wrestling mehr und mehr in die Kritik. Sport und Spiele erfreuen sich jedoch nach wie vor einer ungeheuren Popularität.**

▲ **Gewalt im Dienste eine guten Sache? Bei Sportspielen offensichtlich kein Problem. Auch dann nicht, wenn vermeintlich ungleiche Gegner wie Mann und Frau gegeneinander antreten müssen?**

schwarze Ölflecken hinterließen.

Auch *Turok* musste erfahren, was es heißt, in Deutschland auf Dinosaurierjagd zu gehen. Im ersten Teil wurden Menschen oder menschenähnliche Wesen durch Roboter ersetzt, und die Sterbeanimation einer Figur wurde völlig entfernt. Auch der Nachfolger *Turok 2 - Seeds of Evil* wurde kräftig "eingedeutscht". Bluteffekte wurden durch blaue, rauchähnliche Grafiken ersetzt. Zwei Waffentypen wurden gänzlich entfernt und durch zwei dezentere Varianten ersetzt. Ebenso wurde das kürzlich erschienene *Rainbow Six* "entbrutalisiert". Auf die Darstellung von Blut wurde verzichtet, und die Körper getöteter Gegner verschwinden sofort. Was auch hier sicher wieder im Sinne des Jugendschutzes ist, dient andererseits nicht gerade der Atmosphäre des Spiels. Es ist eben doch ein Unterschied, ob man auf Roboter, statt auf Monster schießt. Grünblutende Bitmap-Dinosaurier wie in *Carmageddon* wirken in der Tat eher lächerlich als gruselig. So werden zwar auch actionlastigere Games jüngeren Spielern legal zugänglich gemacht, doch volljährige Interessenten fühlen sich oftmals bevormundet, da deutsche Händler nur in den seltensten Fällen neben der zensierten auch eine unzensierte Version im Sortiment führen.

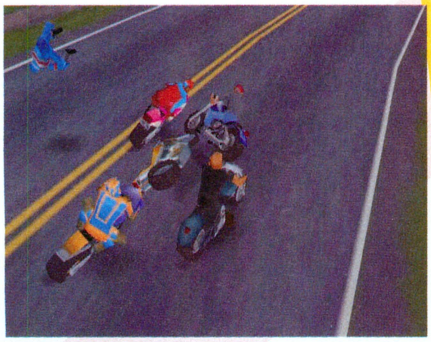
Spiele für den PC lassen sich meist einfach durch einen Patch oder Änderungen einiger Dateien wieder "verschärfen". Dem Konsolereo allerdings bleibt nur der Erwerb einer Importversion. Die erfordert neben fundierten englischen Sprachkenntnissen auch einen gutgefüllten Geldbeutel. Da solche Spiele in der Regel per Internet aus Übersee geordert werden müssen, legt der Kunde noch eine ordentliche Summe Versandkosten drauf. Spiele für das N 64 können so schon einmal 170 DM kosten. Mit der Lokalisierung eines Programms gehen oft auch Verspätungen des Erscheinungstermins Hand in Hand, da die Grafiken für die deutsche Version noch einmal überarbeitet werden müssen. In Fällen, in denen nur die Farbe des Blutes geändert werden soll, müssen nur einige Codezeilen geändert werden. Doch für Änderungen, wie sie beispielsweise in den *Turok* - Spielen stattfanden, ist etwas mehr Zeit von Nöten. Die Grafiker mussten den Robotern und Cyborgs ein neues Polygonmodell, sowie eigene Animationen spendieren. Da Deutschland aber mittlerweile der zweitgrößte Spielemarkt ist, lohnt sich dieser Aufwand zumindest wirtschaftlich.

Die Frage nach dem Sinn des Indexes

Die Bundesprüfstelle veröffentlicht vierteljährlich das Magazin "BPjS Aktuell", ein Heft, das Händler und Presse darüber informieren soll, welche Titel in der Bundesrepublik als indiziert gelten. In diesem heißt es u.a. "Nach dem Stand der derzeitigen Forschungsergebnisse ist eine hohe Wahrscheinlichkeit dafür vorhanden, dass von bestimmten Gewaltdarstellungen eine verrohende Wirkung ausgeht." Weiterhin gelangt man zu der Feststellung: "Übereinstimmung besteht dahingehend, dass Gewaltdarstellungen mit einem Wirkungsrisiko verbunden sind; anders ausgedrückt, dass violente Medieninhalte unter bestimmten Bedingungen einen Beitrag zur Stabilisierung bzw. zum Aufbau gewalttätiger Persönlichkeiten leisten können."

Etwas anders sieht es Freek Huisken, Professor für Erziehungswissenschaft an der Universität Bremen. Nach seiner These ist Jugendgewalt kein Produkt der Gewalt der Medien, sondern eine radikale Variante unseres Selbstbewußtseins-Kultes. In unserer Gesellschaft gehe es tagtäglich darum, sich als der Bessere, Stärkere, Schönere und Erfolgreichere zu präsentieren. Wie brutal die Bilder in den Medien auch sein mögen - sie produzierten nicht automatisch bzw. urteilslos jugendliche Gewalttäter. Es komme vielmehr darauf an,

▲ Auch Vigilante gehört zu den Spielen, bei denen du keine Rücksicht auf (Verkehrs-)Regeln nehmen musst.



▲ Auch nicht immer unproblematisch: wenn im Straßenverkehr die Fetzen fliegen, wie hier bei Road Rash 64.

BPjS AKTUELL

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften
Amtliches Mitteilungsblatt

Indizierungslisten
• Videofilme/ Laser-Disks
• Computerspiele
• Bücher-Broschüren-Comics
• Schallplatten
• Online-Angebote
• Beschlagnahmen nach §§ 86a, 130, 130a, 131, 184 III, 185, 187 StGB
• Vorausindizierungen
• Aktuelle Indizierungen
• Sonderübersicht: Rechtsradikale Medien

Aus dem Inhalt
Grußwort der Bundesjugendministerin Dr. Christine Bergmann zur BPjS-Jahrestagung 1999
Zwischen Meinungsfreiheit und Gefahr für die Jugend
Ein Beitrag von Dr. Bettina Brockhorst
Entscheidung der BPjS zur Nichtindizierung des Jahrbuches »Mein heimliches Auge«

4/99

welche urteilende Stellung der jugendliche Konsument hat. Nur wer Gewalttätigkeit bereits als Mittel akzeptiert habe, lasse sich von den Medien anregen.

Zu einem vergleichbaren Resultat kommt auch der Mannheimer Medienforscher Jürgen Grimm in seiner Studie zur Entbrutalisierung von Medien. Seiner Meinung nach beantwortet ein Rezipient die im Film vorgeführten Handlungsmodelle stets variabel und seinen Alltagserfahrungen entsprechend. Es lässt sich nach dieser Studie auch nur derjenige durch Medienkonsum zur Gewalt verleiten, der auch in seinem sozialen Umfeld mit Gewalt als Ansatz zur Lösung von Problemen konfrontiert ist. Zahlreiche weitere unabhängig durchgeführte Studien kommen zu ganz ähnlichen Ergebnissen. Dennoch machen die beiden hier beschriebenen Positionen deutlich, wie unterschiedlich das Thema auch von Wissenschaftlern gesehen wird. Welcher Zusammenhang nun wirklich zwischen virtueller und realer Gewalt besteht, konnten auch Forschungsarbeiten und Verhaltensstudien bislang noch nicht eindeutig klären.

Mediale Darstellung von Gewalt

Wann liegt eine eigentlich eine Gewaltdarstellung in den Medien vor? Die BPjS weiß die Antworten:

- wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird
- wenn Gewalt als probates Konfliktlösungsmittel propagiert wird
- wenn die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes oder im Dienst einer angeblich guten Sache als völlig selbstverständlich und üblich dargestellt wird, die Gewalt jedoch in Wahrheit gegen Recht und Ordnung negiert
- wenn Selbstjustiz als einzig probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit dargestellt wird
- wenn Mord und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargeboten werden.

Was sagen die Spieler?

"Taten wie das Littleton-Massaker haben mit Actionspielen lediglich den Gebrauch von Schusswaffen gemeinsam. Man sollte aber auf keinen Fall Action-Freunde, speziell die von Ego-Shootern, als potentielle Massenmörder abstempeln. Eher sollte man sich die Frage stellen, wieso ein Vater seinem 15-jährigen Sohn den Umgang mit halbautomatischen Waffen beibringt oder ein anderer sein Zimmer im faschistischen Look dekorieren kann und dort haufenweise selbstgebastelte Bomben hortet, ohne dass es irgendjemandem auffällt", so der Wortlaut eines Leserbriefs anläßlich der jüngsten Kontroverse.

Und weiter: "Dem sozialen Umfeld eines Jugendlichen kann auch kein per Gesetz erlassenes Verbot einen Riegel vorschieben. Hier sind vielmehr die Eltern gefragt, die ihrem Schützling den Unterschied zwischen Realität und Spiel beibringen sollten. Natürlich ist es auch in unserem Sinne, dass Kinder vor pornographischen, rassistischen und übertrieben gewalttätigen Darstellungen geschützt werden, doch sollte einmal seitens des Staates darüber nachgedacht werden, wie man Jugendschutz wirkungsvoller betreiben kann, als dies zur Zeit der Fall ist. Anscheinend stellt es für Jugendliche kein Problem dar, an indizierte Software heranzukommen. Bleibt nur zu hoffen, das im Zuge der europäischen Vereinigung ein europaweiter Konsens im Umgang mit dem Jugendschutz gefunden wird. Dabei sollte auch einmal über eine Senkung der Altersbeschränkung nachgedacht werden, denn ein 16-jähriger Auszubildender, der Steuern zahlt, sollte auch selbst bestimmen dürfen, was er spielen möchte."

Wir wissen aus Dutzenden von Zuschriften, dass sich mehr als nur den beiden in diesem Artikel zitierten Lesern die Frage stellt, ob der Index nichts weiter als ein Pseudojugendschutz ist und vielleicht doch mehr schadet, als er nützt. Die Kritiker sind sich einig: Wer ein Spiel haben will, bekommt es auch. Ob über ältere Geschwister, das Internet oder einfach als Raubkopie. Auch viele Händler sehen die Problematik offensichtlich etwas lax. So lange *Q***e 2* bei einem großen Elektromarkt für jeden zugänglich im Regal hängt (siehe Feature über Kaufberatung in dieser Ausgabe), wird wohl auch an der Kasse niemand den Personalausweis des minderjährigen Käufers kontrollieren. Auf der anderen Seite: Sollten Indizierungen die Jugendgewalt irgendwann tatsächlich einmal senken, müsste die BPjS dann nicht auch über die Indizierung von Spielen wie *Grand Turismo* nachdenken – zwecks Reduzierung der Verkehrstoten? ■

Autor: Martin Mirbach

Schlecht beraten, gut gekauft?

Wo wird man bei der Suche nach einem Videospiel am besten beraten? Das wollten wir herausfinden. Inkognito, natürlich. Hier das Ergebnis.

Videospiele gibt es überall. Oder zumindest fast überall. Die Zeiten, in denen man die Objekte seiner Begierde nur in der hinteren Ecke ausgewählter Shops erwerben konnte, gehören jedenfalls schon lange in die Reihe "Opas Erzählungen". Tatsächlich hat sich in den letzten Jahren ein hoch spezialisierter Fachhandel entwickelt, der überhaupt nichts anderes an den Mann bringen will. Der Markt gibt es eben her, und kein Einzelhändler möchte auf sein Stück vom Kuchen verzichten. So kommt es auch, dass die großen Kaufhäuser schon längst über gut sortierte Fachabteilungen verfügen und auch in den riesigen Hallen überregionaler Elektronik-Filialisten immer gleich mehrere Regalreihen voller verführerisch präsentierter Spiele die Kunden locken. Neuerdings ziehen sogar einige Supermärkte nach. Irgendwo zwischen Acryl-Pullunder und Frischfleisch-Theke lässt sich oft ein dezentes Eckchen mit einer Handvoll ausgewählter Spiele finden. Da ist es doch eigentlich egal, wo man zugreift! Oder etwa nicht? Was, wenn man sich noch nicht ganz schlüssig ist und sich das ein oder andere klärende Wort erhofft? Ist die Beratung überall gleich, oder zumindest auf einem vergleichbaren Niveau? Wissen die Verkäufer(innen) überhaupt, wovon sie sprechen? Bohrende Fragen, auf die wir unbedingt eine Antwort finden mussten.

Was heißt hier schon fair?

Als der Vorschlag zu diesem Feature während einer Redaktionskonferenz vor einigen Wochen erstmals auf den kaffeebefleckten Tisch des Hauses kam, schossen sofort die Emotionen hoch. "Das machen wir", ließ Florian seinem schwarzen Gemüt freien Lauf, "und zwar jeweils freitags um Viertel nach acht." Karsten musste wie immer noch einen draufsetzen: "Oder an den langen Samstagen im Advent. Kurz vor Kassenschluss und mit richtig beknackten Fragen." In der nächsten halben Stunde hatten wir große Freude daran, immer weitere Gehässigkeiten zu erfinden. Kundenfreundlichkeit, Service und bedarfsnahe Ladenschlusszeiten gehören nun mal nicht zu den deutschen Kardinaltugenden und sind für Redakteure mit spätem Feierabend ein gern benutztes rotes Tuch.

Letztendlich siegte jedoch die Vernunft. Wir einigten uns auf ein faires Schema, nach dem alle Beratungstests während eines ganz normalen Vormittags durchgeführt werden sollten. Gleichzeitig sollte eine möglichst breite Streuung der untersuchten Verkaufsformen (Fachhändler, Fachabteilung, Supermarkt etc.) in derselben Stadt gewährleistet sein. Fachversender, die regelmäßig in Spielemagazinen annoncieren, wollten wir allerdings von Anfang an ausschließen. Und zum Zweck einer einheitlichen Bewertung und besserer Vergleichsmöglichkeiten sollte schließlich nur ein Redakteur durch die Läden ziehen. Denn was der eine womöglich als gleichgültig empfindet, mag einem zweiten schon unwirsch erscheinen, einem dritten sogar unverschämt. Und jetzt rate mal, wer das Glück hatte, einen stattlichen Anteil der Essener Verkäuferschaft brüskieren zu dürfen?

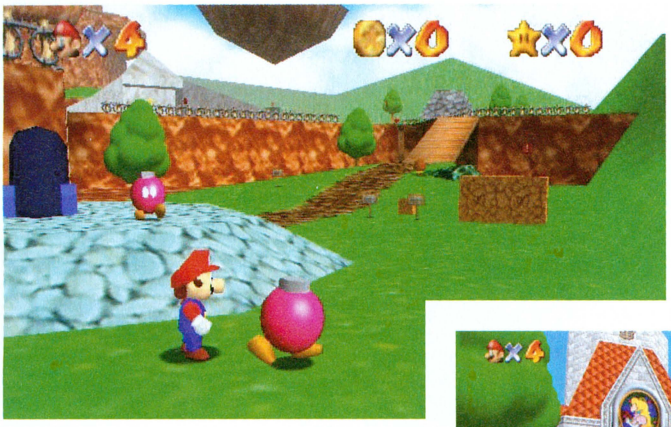
Stell' dich doof, so geht's dir gut

Um es den Verkäufern nicht allzu leicht zu machen, beschloss ich, den völlig Unwissenden zu spielen. Passend zu den ersten Weihnachtsdekorationen in den Schaufenstern gab ich vor, ein Geschenk für meinen 14-jährigen Neffen zu suchen (ja, ich seh' manchmal wirklich so alt aus...). Ein N 64 wollte ich kaufen, so viel war klar. Drei Fragen brannten mir aber noch auf den Lippen: Da der angebliche Neffe über keinen eigenen Fernseher verfügt, sollte sich das Grundgerät an die TV-Karte eines PCs anschließen lassen. Geht das? Außerdem war mir bekannt, dass die Clique des Bürschchens immer US-Sportspiele als Import kaufte. Kann man die ohne weiteres spielen? Nach der Pflicht dann schließlich die Kür: Die nackte Konsole wollte ich nicht verschenken, ein Jump'n'Run sollte ebenfalls unterm Weihnachtsbaum liegen. Auf welches fährt man mit 14 denn so ab, Herr Verkäufer?

Mein Kühlschrank war leer, was lag also näher als ein Abstecher zu Wal Mart? Die sind in der Werbung doch immer so freundlich, mit lächelndem, zuvorkommendem Personal – ganz wie in Amiland. Die Wirklichkeit sah leider anders aus. Es dauerte geschlagene 20 Minuten, bis überhaupt ein Verkäufer auf meine verzweifelten Rettungsrufe reagierte. Der war dann zwar sehr freundlich, hatte aber keine guten Neuigkeiten. "Alles, was wir vom Nintendo 64 noch da haben, ist das hier", verkündete er, auf den untersten Regalboden einer Vitrine deutend. Darin staubten sage und schreibe sieben ältere Spiele und zwei Controller vor sich hin. "Ich kann Ihnen auch nicht sagen, ob wir vor Weihnachten noch was reinkriegen. Wenn es aber auch eine PlayStation sein dürfte..." Durfte es aber nicht,

▲ Schon vergessen? Auch Banjo-Kazooie eignet sich hervorragend als Jump`n`Run-Empfehlung.

▲ Ein guter Tipp: Wer sich bei seinem ersten Spiel für Rayman entscheidet, macht sicher keinen Fehler.

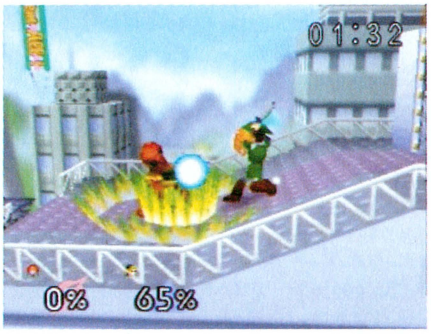


In technischen Fragen kenne ich mich leider gar nicht aus.

Das Mario-Pak für 199 Mark wird mittlerweile vielerorts angeboten. Dazu empfiehlt sich das Donkey Kong-Paket mit Speichererweiterung und schon hat man eine gute Grundausstattung zum absolut fairen Preis.

und warum sollte ich meine Geschenke überhaupt in einem Supermarkt kaufen, wo sich doch der Elektro-Discounter Saturn ebenfalls im Essener City Center befindet?

Hier widmete sich der zuständige Fachverkäufer ganz dem aufgestellten Dreamcast-Display. Als er seine Spieleorgie nach geschlagenen 10 Minuten beendete und sich teilnahmslos an mir vorbeischlängeln wollte, schritt ich ein. "'Schuldigung, kennen Sie sich aus mit Videospielen?" Sein mitleidiger Blick traf mich hart: "Klar, ich bin hier der absolute



Ob die Super Smash Bros. den Nintendo-Propagandisten von der Beratung abgelenkt haben?

Guru! Was woll'n 'se denn wissen?" Endlich war es an der Zeit für die Fragen, die ich mir so sorgsam zurechtgelegt hatte. Leider waren die Antworten mehr als ernüchternd: "Importspiele können Sie auf dem N 64 nicht abspielen, keine Chance. Aber auf der PlayStation... Und eine Konsole an die TV-Karte anzuschließen ist auch unmöglich, die Anschlüsse passen nicht." Von einem Adapter für Importspiele hatte der gute Mann offensichtlich noch nie gehört, auch nicht vom RF-Adapter, den ich ihm anschließend zwei Regale weiter unter die Nase hielt. Doch das dicke Ende kam zuletzt. Die Kaufempfehlung für meinen 14-jährigen Phantasieneffen: "Jump'n'Runs würde ich gar nicht verschenken, nehm'se doch Q***e 2, das ist richtig geil, und wir haben's auch da!" Davon wollte ich mich dann doch selbst überzeugen, und siehe da, es stimmte. Nicht nur, dass ein seit langem indiziertes Spiel bei Saturn in Essen offen zum Verkauf ausliegt, es wird auch noch aktiv vom Personal beworben. Eine schlechtere Beratung ist kaum vorstellbar.

Vom Spieler, für Spieler

Vom schlechten Beispiel getrieben, führte mich mein Weg zu Schaulandt. Eine Filiale dieses Elektro-Discounters befindet sich ebenfalls im Essener City Center. Dort bot sich allerdings ein ganz anderes Bild. Der mit sorgfältiger Pflege seines Sortiments beschäftigte Verkäufer hatte sofort für mich Zeit. Meine Fragen hörte er sich geduldig an und beantwortete sie äußerst gewissenhaft: "Wenn Sie das N 64 an eine TV-Karte oder einen älteren Fernseher ohne Scart-Buchse anschließen wollen, benötigen Sie einen RF-Adapter. Wir haben das Originalteil von Nintendo vorrätig, es kostet aber 49,95 Mark." Okay, und Importspiele? "Dazu benötigen Sie einen anderen Adapter, der auf den Modulschacht des Grundgeräts aufgesteckt wird. Es gibt verschiedene Modelle, die besseren kosten ebenfalls so um die 50 Mark. Trotzdem laufen aber nicht alle Importspiele damit, Sie sollten sich unbedingt vor dem Kauf eines Spiels informieren." Hmm, und seine Jump'n'Run-Empfehlung? "Mein Tipp wäre *Rayman 2*, ein wirklich gutes Spiel. Wir haben aber gerade auch das *Mario*-Pak im Angebot: 199 Mark für Grundgerät und *Super Mario 64*. Das ist ein echter Klassiker, den man einfach haben muss, und preiswerter bekommen Sie's bestimmt nicht!"

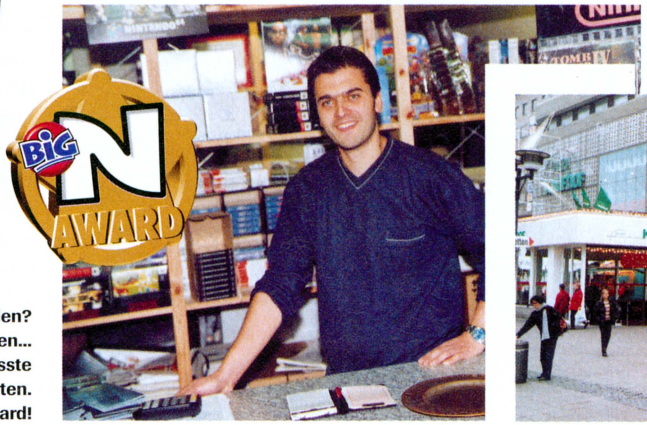
Drei Fragen, drei perfekte Antworten – macht zusammen 100 Punkte. Ein echter Glücksgriff, wie sich im Nachgespräch herausstellte. Denn das Verkaufen von Videogames ist für Udo Fischer mehr als ein Job. Seit vielen Jahren begeisterter Spieler, kennt sich der Mann nicht nur mit aktuellen Konsolen (die er allesamt zu Hause hat) bestens aus. Seine Raritäten für exotische Systeme, oft zehn und mehr Jahre alt, stammen zum Teil direkt aus den USA. "Und wäre dieses Testgespräch eine Woche später durchgeführt worden, hätte ich Ihnen gern das *Donkey Kong*-Pak mit Speichererweiterung empfohlen. Gerade für Anfänger, die noch keine Speichererweiterung haben, ein super Angebot. Im Moment haben wir es aber leider noch nicht hier." Ob man im Media Markt genauso gut beraten wird? Kaum eine halbe Stunde später sollt' ich's wissen.

"Wir haben im Moment sehr viel zu tun", fertigte mich der Verkäufer dort recht ungeduldig ab. "Es ist aber jemand von der Firma Nintendo im Haus, fragen Sie am besten den." Und tatsächlich verteilte ein paar Gänge weiter ein freundlich aussehender junger Mann die kostenlosen Pokémon-Kalender an die gierige Meute, während er gleichzeitig darauf achtete,

Autor: Martin Mirbach

▲ So fix wie in der Werbung ist man hier nicht, die Auswahl war beschämend.

◀ Beratung im Media Markt? Gut, dass wir verglichen haben!



▼ Hier sollte nur kaufen, wer genau weiß, was er will. Wenn überhaupt.

▲ Indiziertes Spiel für 14-Jährigen empfehlen? Das kann teuer werden...

▶ Hat gut lachen: Peter vom Gamestore wusste mehr als "nur" die richtigen Antworten. Dafür einen Award!

dass jeder mal die *Super Smash Brs.* ausprobieren konnte. Das schwarze Polohemd mit dem großen, roten Nintendo-Logo auf dem Rücken wies ihn eindeutig als Fachmann aus. Nicht so leider seine Antworten: "Importspiele laufen auf einer PAL-Konsole gar nicht, da ist nichts zu machen. Ob Sie das Grundgerät an eine TV-Karte anschließen können, weiß ich leider nicht. Fragen Sie doch mal in der PC-Abteilung." Oh, oh! Wenigstens konnte mir der Mann mit dem Nintendo-Shirt ein paar Jump'n'Runs aufzählen, die allesamt in Frage kämen. Trotzdem, eine richtige Antwort ist einfach viel zu wenig. Wo Nintendo draufsteht, ist offensichtlich nicht immer Nintendo drin. Schade, so was!

▲ Auch Tonic Trouble gehörte nicht zu den Empfehlungen der Essener Verkäuferschaft.

Kaufen im Kaufhaus?

Vielleicht musste es ja nicht gleich ein Elektro-Fachmarkt sein? In Kaufhäusern mit echter Spielwarenabteilung wird man doch bestimmt nicht weniger gut bedient, oder? Im Essener Kaufhof entwaffnete mich die Verkäuferin, Typ nette Mutti, jedenfalls mit freundlicher Offenheit. "In technischen Dingen kann ich Ihnen leider gar nicht weiterhelfen. Wir haben allerdings eine Vobis-Filiale im Haus, die wissen bestimmt weiter." Na ja, und was ist mit den Spieletipps? "Wir verkaufen das *Star Wars Racer*-Paket sehr gut. Das ist zwar ein Rennspiel, eignet sich aber für jedes Alter. Und es ist günstiger, als wenn Sie Spiel und Konsole einzeln kaufen." Keine gute Auskunft, aber immerhin besser als die krassen Fehlinformationen in anderen Geschäften. Etwa bei Karstadt. Auch hier musste ich erst lange nach einem Verkäufer suchen, und der gab dann auch noch unglaubliche Geschichten von sich.

"An die TV-Karte eines PCs können Sie die Konsole nicht anschließen. Warum denn auch? Bauen Sie doch einfach eine 3-D-Grafikkarte ein, dann haben Sie die Konsole quasi gleich im Rechner." Und weiter: "Klar, können Sie Importspiele spielen, die Module sehen ja immer gleich aus. Die laufen dann allerdings in Englisch..." Zu guter Letzt: "Nein, also Spiele kann ich Ihnen wirklich nicht empfehlen. In 80 Prozent der Dinger wird sowieso erstochen, erschossen oder sonstwie gemordet. Da sage ich nichts zu. Gehen Sie am besten zum Regal und sehen Sie sich die Verpackungen an, dann können Sie ja selbst

▶ In 80 % der Spiele wird sowieso nur erstochen, **erschossen oder gemordet.**

▲ Zuvorkommend, kompetent und auf dem neuesten Stand: Udo Fischer von Schaulandt in Essen hat sich unseren Award wirklich verdient.

▼ Prompte Beratung und solides Fachwissen gibt es auch in diesem Elektromarkt.

Die Beratung bei Karstadt kann man nur als pures Desaster beschreiben.

entscheiden. Nintendo steht dort hinten." Angesichts eines dermaßen geschulten Fachpersonals bleibt einem sogar der an dieser Stelle angebrachte Kommentar im Halse stecken.

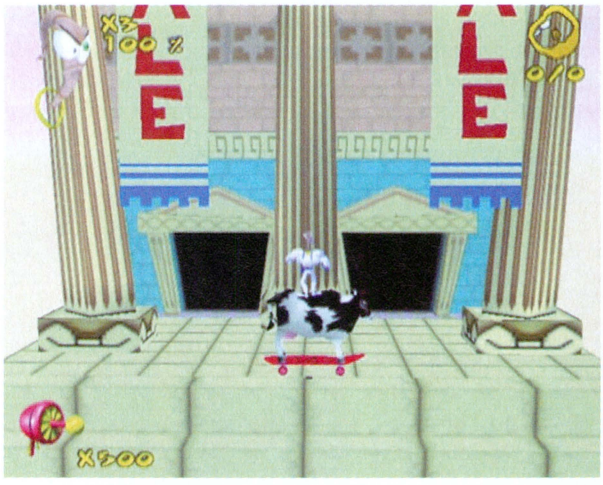
Warum nicht zu Medion? Die Videothekenkette verleiht und verkauft schließlich nicht nur Konsolenspiele, sondern auch die dazugehörige Hardware. Doch auch hier freundliche Unwissenheit. "Ein Nintendo 64 haben wir momentan nur als Gebrauchtgerät vorrätig. Mit Spiel, zweitem Controller und einer Menge Zubehör für 199 Mark. Zu Spielen und den technischen Fragen kann ich allerdings nichts sagen. Vielleicht könnten Sie heute Nachmittag wiederkommen, dann ist jemand da, der sich bestens damit auskennt..." Können schon, aber wollen nicht. Was wäre das denn für ein Test, wenn jeder eine zweite Chance bekäme? Die bekam auch der Gamestore nicht, der als letzter auf meiner Testliste stand. Wie nicht anders zu erwarten, wurde hier nicht nur jede Frage perfekt beantwortet, auch so mancher Tipp fiel für mich unwissenden Kunden ab. Etwa, welche Importspiele mit Adapter laufen, oder auf welche Spiele es sich zu warten lohnt. Außerdem können Spiele hier gleich angetestet werden, ein klarer Vorteil.

Das Fazit

Wir sind uns natürlich darüber im Klaren, dass dieser Test in keiner Weise repräsentativ sein kann. Dafür war die Auswahl der besuchten Geschäfte zu gering, die Ergebnisse nicht immer überprüfbar. Wer kann schon sagen, ob derselbe Verkäufer mit anderer Tagesform nicht deutlich besser oder schlechter beraten hätte? Oder ob der gut beratende Fachmann nicht einfach ein Glücksgriff war und sein Kollege nicht annähernd das gleiche Ergebnis abgeliefert hätte? Trotzdem lassen sich einige Schlussfolgerungen ziehen. Wer sich auskennt und regelmäßig in Fachmagazinen wie der big.N blättert, kann sein Spiel ruhig auch im Supermarkt kaufen, wird dies aber in der Regel kaum tun. Die günstigsten Preise gibt es nämlich meist bei großen Discountern, sämtliche aktuellen Titel stehen dort zum Mitnehmen bereit im Regal. Wer jedoch auf eine gute Beratung, den ein oder anderen nützlichen Tipp oder einfach nur ein interessantes Gespräch nicht verzichten will, kommt um das Fachgeschäft nicht herum. Hier wissen die Verkäufer ganz genau, wovon sie sprechen. Natürlich lässt sich auch woanders ein fähiger Verkäufer finden, als Kunde ist man hier jedoch stark vom Zufall abhängig. ■

▲ Darf's auch ein Dreamcast sein? Nein, darf es nicht... auch wenn Sega Rally 2 ziemlich geil aussieht.

▲ Wäre Donkey Kong 64 bei unserer Befragung schon im Handel gewesen, hätte man mit einen todsicheren Tipp rechnen müssen.



▲ Als Empfehlung für einen Anfänger hätten wir auch Earthworm Jim durchgehen lassen.

Autor: Florian Seidel

Zelda Gaiden

Es gibt Neuigkeiten aus Hyrule!

Nach Links Abenteuern in *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time* ist der Frieden in Hyrule wieder eingekehrt. Alle Bewohner sind glücklich und zufrieden. Auch Link führt im Kokiri-Wald wieder das Leben eines ganz normalen Jugendlichen. Doch eines Tages, nur wenige Monate nach der großen Aufregung, kommt ein Mann mit einer seltsamen Maske in den Wald. Er sucht nach Link und findet ihn schließlich. Stalkid, so der Name des Mannes, erzählt Link, dass er dessen Pferd Epona geklaut habe. Daraufhin verschwindet Stalkid durch eine mysteriöse Tür, die direkt in eine seltsame andere Welt zu führen scheint. Link schaut durch die Tür und ist verwirrt: Die Landschaft dahinter sieht gleichzeitig fremd und doch so vertraut aus. Nach kurzem Zögern nimmt der junge Kokiri all seinen Mut zusammen und geht durch die Tür hindurch.

Weltuntergang?

In der neuen Welt fällt Link zunächst einmal der helle Mond am Himmel auf. Auf den ersten Blick sieht er genauso aus, wie der vertraute Mond in Hyrule – aber er ist viel, viel größer. In Gesprächen mit den Einwohnern der fremden Welt erfährt Link, dass der Mond auf die Erde zurast. In ein paar Tagen wird er einschlagen und alles Leben vernichten. Während sich die Fremden mit ihrem Schicksal abgefunden haben, beginnt für Link das nächste Abenteuer, denn jeder ist seines eigenen Glückes Schmied.

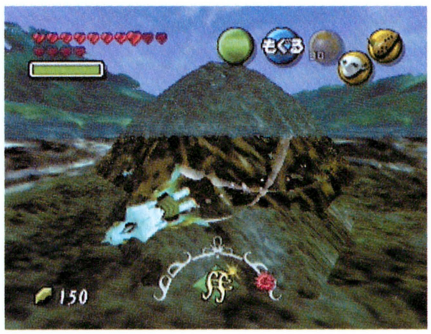
Zelda Gaiden, dessen deutscher Name im Gegensatz zum englischen ("*The Continuing Saga*") leider immer noch nicht feststeht, knüpft aber nicht nur handlungsmäßig, sondern auch spielerisch an *Ocarina Of Time* an. Sowohl die Steuerung als auch der allgemeine optische Aufbau ähneln dem Weihnachtshit des Jahres 1998 sehr. Grundlegend neu werden "nur" zwei Dinge sein: der verstärkte Einsatz von Masken sowie die mysteriöse Anzeige in der unteren Mitte des Bildschirms.

▲ Riesige Gegner dürfen auch in Gaiden nicht fehlen.

Fortsetzung folgt...

Bereits in der Erstausgabe der big.N konnten wir einiges über die Masken berichten, und natürlich haben wir weitere Neuigkeiten herausgekramt. Neuesten Informationen zufolge wird man nicht nur eine Maske, sondern gleich mehrere übereinander tragen können. Dadurch ergeben sich theoretisch einige sehr interessante Möglichkeiten – ob man jedoch beispielsweise eine Goronen- und eine Zora-Maske gleichzeitig tragen kann und welche Auswirkungen das hat, ist momentan leider noch nicht bekannt. Aber auch einzeln

▲ Diese riesige Uhr hat bestimmt eine zentrale Funktion im Spiel.



▲ Dank der Zora-Maske wird Link zu einem erstklassigen Schwimmer.

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: 2000

▲ Oben rechts, neben der Okarina, kannst du die Zora-Maske erkennen.

Freund oder Feind? Freund ist wohl doch eher unwahrscheinlich...

◀ Weil Pferde nicht gut schwimmen können, muss Link hin und wieder auf andere Fortbewegungsmittel ausweichen.

▶ Dieser Tümpel scheint nicht besonders tief zu sein.

getragene Masken geben Link die unterschiedlichsten Fähigkeiten. Als Deku verkleidet kannst du Pflanzensamen aus deinem Maul verschießen, wie biblische Figuren über Wasser wandeln oder mit Hilfe bestimmter Blumen sanft wie ein Engel durch die Lüfte gleiten.

▲ Die Waffen sind großenteils schon aus Ocarina Of Time bekannt.

Während das Geheimnis der Masken also schon großteils gelüftet ist, konnten wir über die rätselhafte Anzeige am unteren Bildschirmrand bisher so gut wie nichts in Erfahrung bringen. Wenn man jedoch die Hintergrundgeschichte von *Gaiden* bedenkt sowie die Tatsache, dass bereits der Vorgänger streckenweise mit Zeit experimentiert hat, liegt die Vermutung nahe, dass es sich hierbei um einen Zeitmesser oder ähnliches handeln könnte. Außerdem ließ Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto verlauten, dass das komplette Spiel in Echtzeit stattfinden werde. Wer sich also nicht beeilt, dem könnte im wahrsten Sinne des Wortes der Himmel auf den Kopf fallen...

Speicherintensiv

Auch zu den technischen Voraussetzungen gab Mr. Miyamoto freudig Auskunft: Wie schon zuvor *Donkey Kong 64* wird auch *Zelda Gaiden* das Expansion Pak zwingend benötigen. Das ermöglicht mehr Gegner, eine bessere künstliche Intelligenz und noch bessere Spezialeffekte.

Die bisher gezeigten Levels machen dann auch einen entsprechend guten Eindruck. In der bisher präsentierten Demo-Version wurden drei verschiedene Elemente des Spiels gezeigt: Die Rennen, die Dungeons und einige Kämpfe. So verwandelt sich Link in einer Szene in einen Goronen und muss an einem pfeilschnellen Rennen teilnehmen. In den Dungeons und bei den Kämpfen wurde schon ein wenig der neuen Spielatmosphäre vermittelt. Während *Ocarina Of Time* ein eher feenhaftes Abenteuer war, geht *Gaiden* offenbar zurück zu den Wurzeln und bietet ein eher düsteres Erlebnis. Auch hier werden die Masken wohl eine sehr, sehr wichtige Rolle spielen... ■

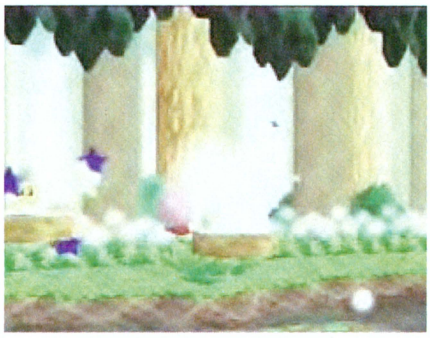
Autor: Benjamin Kegel

Kirby 64

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: HAL
Genre: Jump`n`Run
Erhältlich: März

Der rosa Airbag mit integrierter Staubsaugerfunktion kommt doch noch zu seinem ganz persönlichen N64-Auftritt.

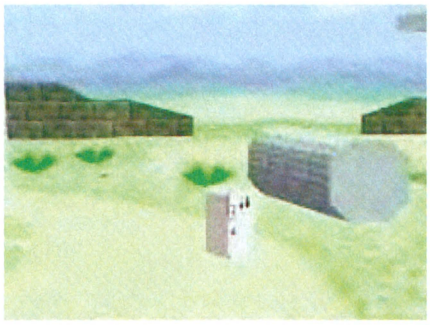
Seit Kirbys Dreamland, das vor etlichen Jahren auf dem guten, alten Game Boy auftauchte, gehört das rosa Kissen fest zum Kreis der Nintendo-Kultfiguren. Es folgten noch weitere Jump'n'Runs für den Game Boy, ein Flipperspielchen mit Kirby als Kugel, und auch einige Auftritte auf dem Super Nintendo ließen nicht lange auf sich warten. Doch auf der 64-Bit-Ebene hatte Kirby sich bisher nie richtig durchsetzen können, nur ein magerer Gastauftritt in Smash Brothers war für den kleinen Kerl drin. Eigentlich sollte das rosa Kissen aber schon seit längerem auf dem N64 sein Unwesen treiben. Die ersten Bilder eines Kirby-Spieles waren vor fast fünf Jahren auf der Nintendo Spaceworld zu sehen. In diesem Spiel konnten bis zu vier Spieler gleichzeitig einen zusammengerollten Ball einen Hinderniskurs entlang rollen lassen. Bei diesem Ball handelte es sich um niemand anderen als Kirby selbst. Doch das Spiel verschwand und tauchte erst einige Monate später wieder auf; man hatte ihm zwischenzeitlich ein komplettes Lifting verpasst: Die Idee, ein Spiel im Stil eines Snowboard-Simulators zu programmieren, war zwar immer noch erkennbar, doch das Spiel nahm nun langsam andere Formen an. Kirby bekam eine Baseball-Kappe verpasst und durfte jetzt selbst auf einem schwebenden Board die Berge hinunterrasen. Und von diesen schwebenden Boards wurde auch der Name Kirbys Air Ride abgeleitet. Eine Menge Gerüchte wurden um diesen Titel verbreitet. So sollte es zum Beispiel einen per Zufallsgenerator erstellten Streckenverlauf haben, wodurch das N64 praktisch unendlich viele Kurse hätte erzeugen können. Kirbys Air Ride wurde leider ebenfalls nie verwirklicht.



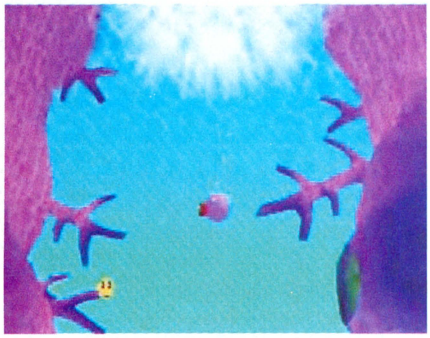
▲ Der rosa Airbag bei einem Trip durch den Wald.

Viel Zeit ist seither ins Land gegangen, und endlich scheint der rosa Airbag letzten Endes doch noch zu seinem N64-Auftritt zu kommen. Allerdings hat dieses Spiel, bis auf Kirby, versteht sich, rein gar nichts mehr mit Kirbys Air Ride zu tun. Kirby 64 zeigt das berühmteste Luftkissen der Videospielgeschichte in seiner Paraderolle, dem klassischen Jump`n`Run. Das Spiel wurde von HAL strikt in 2-D programmiert, doch die Entwickler waren bemüht, durch gelungene Tiefeneffekte und wechselnde Kameraperspektiven eine dreidimensionale Optik zu integrieren. Kirby-Veteranen der ersten Stunde werden sich in Kirby 64 sofort zu Hause fühlen, denn der Held vertraut auch auf dem N64 auf seine altbewährten Fähigkeiten. Er kann sich immer noch in alles Mögliche verwandeln, je nachdem, welchen Gegner er einsaugt. Er kann Kreiselattacken ausführen, als Igel-Kirby seine Feinde abwehren, an Seilen emporklettern und, und, und... Insgesamt hat noch kein Kirby-Spiel auch nur ansatzweise so vielfältige Verwandlungsmöglichkeiten geboten. Wer mal wieder ein ganz normales Jump`n`Run spielen möchte, wird an Kirby 64 wohl nicht vorbeikommen. ■

▲ Die Items, die hier jemand so achtlos am Strand liegen gelassen hat, kann Kirby gut gebrauchen.



▲ Das rosa Kissen kann sich in alles Mögliche verwandeln. Auch in einen Kühlschrank.



▲ Mit einem eleganten Stecher taucht Kirby in das kühle Nass.

▼ Dieses Bild solltet ihr besser nicht so oft zu sehen bekommen, sonst nimmt Kirbys Reise ein vorzeitiges Ende!

▲ Die Levels sind zwar in 2-D, aber dem Spieler wird ein schöner Tiefeneffekt geboten.

FAHR-LAESSIG

CHECKLISTE

- ☑ KAROSSERIE VERSTÄRKT
- ☑ RENNBENZIN GETANKT
- ☑ VON FREUNDEN VERABSCHIEDET
- ☑ LEBENSVERSICHERUNG VERLÄNGERT

DESTRUCTION DERBY 64™

Auf der Straße!
24 Fahrzeuge, von Stock Cars über Hot Rods bis hin zu Krankenwagen

Mehrspielerduelle!
Deathmatch, Destruction Race, Zeitbombe und Capture the Flag

Hochgeschwindigkeits-Chaos!
Bis zu 12 Konkurrenten kämpfen gleichzeitig um den Sieg in den Arenen und auf den Straßen Amerikas

Hardcore Demolition – Action pur!
Explodierende Wagen und realistische Schäden

NINTENDO 64

VERTRIEB: *RUSHWARE* GmbH A THQ COMPANY, **Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111**

Destruction Derby 64 ©1999 Psygnosis Ltd. Developed by Looking Glass Studios. N64 Version Published exclusively by THQ Inc. under license from Psygnosis. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are © and TM of Psygnosis Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. Nintendo ®, Nintendo 64, and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

WWW.THQ.DE

Autor: Benjamin Kegel

Harrier 2001

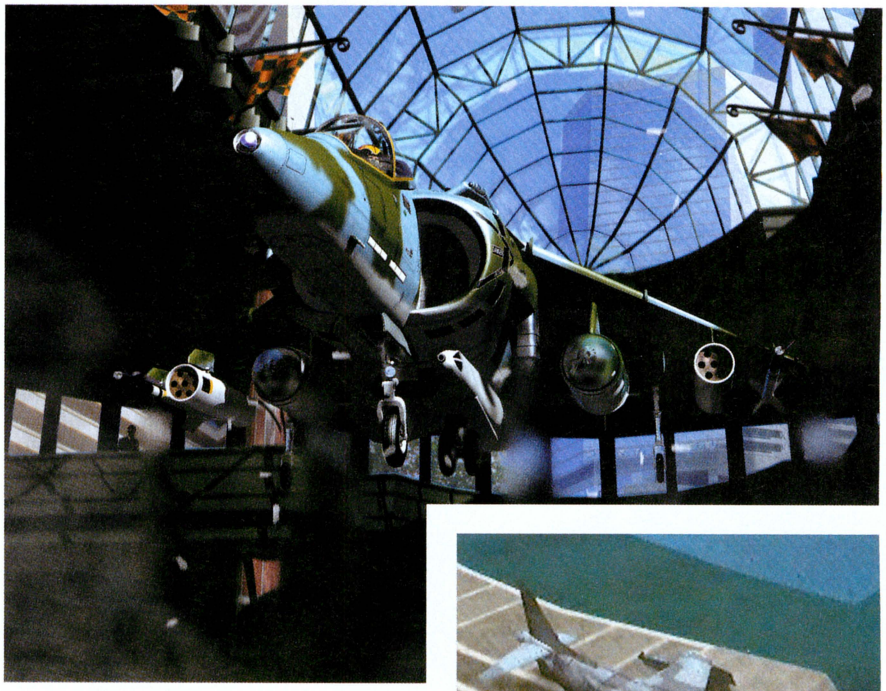
Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Paradigm
Genre: Simulation
Erhältlich: Februar

Echte Flugsimulatoren sind rar gesät auf dem N64. Aber Paradigm hat ein ganz heißes Eisen im Feuer...

Harrier 2001 steht kurz vor der Fertigstellung, und es hat wirklich das Zeug dazu, ein Top-Spiel zu werden – wenn es hält, was die Entwickler versprechen. Das Spiel, das in früheren Entwicklungsstadien auch die Namen *Harrier 2000, Flights Of The UN* oder *Harrier Jets* trug, gibt dir die Möglichkeit, in das Cockpit eines virtuellen Senkrechtstarters vom Typ Harrier AV-8 Jump Jet zu steigen. Das nette Spielzeug kennt jeder spätestens seit dem Kinohit *True Lies*. Hier die Story des Spiels:

Das Jahrtausend neigt sich dem Ende zu, und die Welt gerät immer mehr in Schwierigkeiten. Während die meisten Staaten sich um ihre eigenen Dinge kümmern, rottet sich eine äußerst gefährliche Gruppe von Drogenbossen, verräterischen Generälen und allen möglichen Mitgliedern des organisierten Verbrechens zusammen. Sie gründen eine Organisation namens "Die Bruderschaft". Und diese Bruderschaft hat einen tödlichen Plan ausgeheckt. Wissenschaftler der Erde haben erst kürzlich ein neues Element entdeckt. Das Zeug trägt die Atomkennziffer 107 und den harmlosen Namen Prodinium, doch in Wirklichkeit steckt eine so unglaubliche Energiemenge in dieser Atomstruktur, dass man damit eine Fusionsbombe bauen könnte, gegen die eine nukleare Explosion wie ein laues Lüftchen wirkt. Dass die Substanz auf keinen Fall in falsche Hände geraten darf, ist also klar. Und gerade die Bruderschaft ist ganz besonders scharf auf dieses Zeugs. Was die Typen dann damit anstellen würden, kannst du dir leicht vorstellen...

Das ist der Moment, in dem Jake Cross auf der Bildfläche auftaucht. Dein Alter Ego ist ein ehemaliger US-Kampfpilot, der während des Golfkrieges oder für die CIA schon etliche Einsätze mit dem Harrier geflogen hat. Jake und sein bester Freund, der ebenfalls Pilot war, hatten durch ihre bemerkenswerten fliegerischen Fähigkeiten das Interesse der Bruderschaft erregt. Die beiden schlugen allerdings das lukrative Angebot der Terrororganisation aus. Doch wenn sich die Bruderschaft einmal für jemanden interessiert, dann wird er entweder Mitglied, oder er stirbt. Die Bruderschaft versuchte also, Jake und seinen Freund zu ermorden. Jake hat den Anschlag überlebt, im Gegensatz zu seinem Freund. Und deswegen steigt Jake Cross jetzt auch wieder ins Cockpit seiner Maschine, um seinen Freund zu rächen und um zu einem vernichtenden Schlag gegen die Bruderschaft auszuholen.



▲ Der Senkrechtstarter kann auch von einem Flugzeugträger aus ins Kampfgebiet vordringen.

▲ Vom Cockpit aus hast du alles unter Kontrolle.

Vor jeder einzelnen der zahlreichen Missionen hast du die Möglichkeit, deine ganz persönliche Waffenausrüstung aus den unterschiedlichen Luftkampfraketen, Bomben, Raketenwerfern, Maschinenpistolen und sonstigen Waffensystemen zusammenzustellen. Mit diesen Waffen kannst du dann an Schauplätzen wie dem Irak oder den Falkland-Inseln den feindlichen Kampfjets, Bodenfahrzeugen und Stellungen die Hölle heiß machen. Die Gegner wehren sich natürlich, so dass du deinen Harrier schon gut unter Kontrolle haben musst, um nicht als Wrack zu enden. Ob die Bruderschaft am Ende ihr Bömbchen zusammenbasteln kann oder nicht, hängt ganz allein von deinem Erfolg ab. *Harrier 2001* könnte eines der besten Spiele der letzten Zeit werden, doch was am Ende dabei herauskommt, werden wir irgendwann Anfang 2000 erfahren... ■

▲ Ein ähnliches Bild wie dieses hier kursierte vor einiger Zeit als Dolphin-Screenshot im WWW.

Er ist zurück und besser denn je!

RAYMAN 2®

THE GREAT ESCAPE™

Hol Dir die Rayman 2 Demo www.rayman2.com

RAYMAN 2 IST DAS EPISCHE ABENTEUER DAS JEDEN - ABSOLUT JEDEN - IN SEINEN BANN ZIEHT!

Spannende Action in 20 riesigen Welten.
Mehr als 40 Level geballter Spielspaß.
Ein Gameplay, das völlig neue Maßstäbe setzt.

Der Song zu RAYMAN 2

JOACHIM HESSE PC ACTION 11/99:
"Von Anfang an gönnt Ihnen Ubi Softs RAYMAN 2 keine Verschnaufpause. Meine Erwartungen hat Rayman mehr als erfüllt. Vielen Dank Ubi Soft." 86% - Award

SWEN HARDER MEGA FUN 11/99:
"Das ausgefeilte Gameplay läßt kaum Wünsche offen, ebenso die technische Komponente. Grafisch habe ich selten ein Modul gesehen, das so knapp an der Perfektion ist." 90% - Award

© 1999 Ubi Soft Entertainment.
The logo and character of RAYMAN are trademarks of Ubi Soft Entertainment.
Nintendo ®, Nintendo 64 and are TM of Nintendo Co., Ltd

www.ubisoft.de

Kooperationspartner:

Sony Music Media

Autor: Martin Mirbach

F1 Racing Championship

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Rennspiel
Erhältlich: März

Mit neuer Strategie zur Pole Position?

Im Oktober wurde es bekannt: Ubi Soft hat sich die Rechte an der offiziellen Formel 1-Lizenz gesichert, sowohl für die abgelaufene 99er als auch für die 2000er Saison. Gleichzeitig wurde ein Abkommen mit der bekannten Softwareschmiede Video Systems unter Dach und Fach gebracht. Somit werden also die kommenden offiziellen FIA-Rennspiele für Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast, PC und Konsolen der nächsten Generation von Video Systems herausgebracht und von Ubi Soft vertrieben. Das Pikante an dem Deal: Video Systems zeichnet mitverantwortlich für Nintendos *F-1 World Grand Prix 2*, das als direktes Konkurrenzprodukt zu Ubis eigener *Racing Simulation 2* nicht nur bei uns (etwas) höher bewertet wurde. Geschraubt wird an dem Spiel, das im März 2000 unter dem Titel *F1 Racing Championship* erscheinen soll, bereits seit einem dreiviertel Jahr von Ubi-Teams in Marokko und Montreal.

▲ Kein Nebel weit und breit. Hoffentlich bleiben wir auch im fertigen Spiel von den wabernden Schwaden verschont!

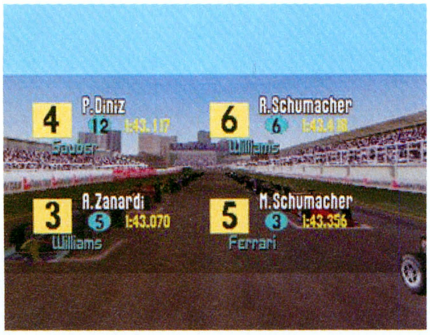
▲ Nur eine der vielen Perspektiven. Die Cockpit-Ansicht ist aber auch nicht schlecht...

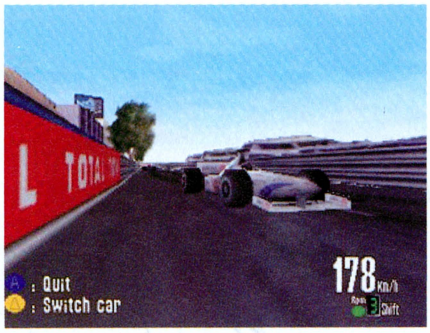
▲▲ Besonders in den engen Kurven werden die realistischen Fahrzeugschäden gut zum Tragen kommen.

Besser denn je?

Da die Teams und Fahrer der Saison 2000 bis zum Abschluss der Programmierarbeiten noch nicht endgültig feststehen werden, muss *F1 Racing Championship* mit den authentischen 22 Autos, 16 Strecken und elf Teams mit dazugehörigen Fahrern ausgekommen. Letztere sind dafür vollständig mit Bild und Namen angetreten. Die neu gebaute Rennstrecke in Malaysia wirst du ebenso im Spiel entdecken wie die genaue Einhaltung aktueller Regeln und Vorschriften (107 %, Fahnen, Strafen...). Überhaupt legen die Entwickler großen Wert auf Realismus. Nicht nur die Autos sollen atemberaubende Detailtexturen aufweisen, auch jede Einzelheit der Strecken und deren Hintergründe (Landschaften, Gebäude) sollen haarklein stimmen.

Im Vergleich zu aktuellen Rennspielen werden uns darüber hinaus verbesserte Musik und Motorengeräusche, weit mehr Spezialeffekte und zusätzliche Kamerapositionen versprochen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade, eine stärkere KI und ein noch nie da gewesener Fahrschulmodus sollen ebenso für Furore sorgen wie die in 3-D animierten Boxen-Crews. Hört sich gut an, zweifellos. Trotzdem bleibt die Frage, ob wir noch ein F1-Rennspiel zur 99er Saison brauchen. Denn erstens gibt es da schon wirklich gute, und zweitens steht bei Verkaufsstart die neue Zirkusrunde unmittelbar vor der Tür. Da müsste man uns schon was ganz Besonderes bieten... ■





Dreamcast • Playstation • Nintendo 64 • PCCD • VERLEIH **Händleranfragen erwünscht**

VIDEO & GAME

Tel. 030-962 77777
Im Internet: www.videogame.de
Fax 030-96277744

Räumungsverkauf 999 Games schon ab 9,90 DM

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise Importspiele Hier!

Manga Videos

z. B.

Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
El Hazard Vol.1-4	je 39
Iczer One Vol. 1+2	je 39
Neongenesis Evangelion RE 1+2	je 49
Streetfighter II Die Serie RE 1-4	je 49
Tekken	39

Soundtrack Lösungsbücher

Soundtracks z. B.:

Resident Evil 3 LastEscape	89
Final Fantasy VII	99
Final Fantasy VIII	99
Metal Gear Solid	19,90
Parasite Eve	79
Xenogears	99
Schlüsselanhänger	9,90

Diverse "Magic Line" Lösungen z. B.:

Akuji - The Heartless	9,90
Alundra	14,80
Atlantis + Safecracker	9,90
Baphomets Fluch 1+2	9,90
Blaze & Blade	14,80
Breath of Fire 3	14,80
Casper	9,90
Command&Conquer 1+2	je 9,90
Dino Crisis US	39,90
Discworld 1+2	9,90
Exhumed	9,90
Final Fantasy VII	14,80
Final Fantasy 8 US	39,90
Gex 2 + Rayman	9,90
Heart of Darkness	9,90
Jade Cocoon	34,90
Kingpin	14,80
Medi Evil	14,80
Mission: Impossible	9,90
Parasite Eve	34,90
Resident Evil Lösungen je	9,90
Star Ocean 2nd Story	34,90
Suikoden 2 US	39,90
Syphon Filter	14,80
Tekken Sammelband 1,2+3	14,80
Tomb Raider 1, 2 + 3	je 9,90
Wild Arms	9,90

Zeitschriften wie z. B.:

Gamefan	16,00
Dreamcast Magazin+CD	24,90
EGM	16,00

Game Boy

Biene Maja	Dt	55
Looney Toones	Dt	69
Final Fantasy Leg. I-III je	PV	79
Pokémon blau oder rot	Dt	69
Tarzan	Dt	69
WWF Attitude	Dt	55

DREAMCAST JP 139,99 DM

Grundgerät: incl. Modem

US	599,00
Dt	499,00
JP	499,00

Nintendo 64

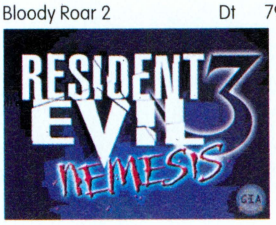
Bio Freaks	Dt	79
Body Harvest	Dt	69
Carmageddon uncut *	PV	119
Duke Nukem-Zero Hour	PV	119
Extreme G 2	PV	77
F 1 Racing Simulation	Dt	109
Fighter's Destiny	Dt	49
Fighting Force 64	**Dt**	**129**
Holy Magic Century	Dt	59
Hybrid Heaven	Dt	119
NFL Quarterb. Club 2000	Dt	99
Mace the Dark	Dt	59
Quake 2	PV	119
South Park	Dt	99
Starcraft *	**Dt**	**119**
Star Wars - Racer	Dt	109
Top Gear Rally	Dt	49
Turok Rage Wars *	PV	119
V-Rally	Dt	99
WCW / NWO Revenge	Dt	59
WWF Attitude	**Dt**	**99**

Dreamcast

Aero Dancing	JP	59
Airforce Delta	JP	129
Black Matrix	JP	139
Buggy Heat	US	129
Climax Landers	US	129
Cool Boarders	JP	129
Crazy Taxi	**JP**	**129**
Get Bass	US	119
Giant Gram - Wrestling	JP	129
Giga Wings	**JP**	**129**
Godzilla Generations	JP	59
Gundam Gaiden	JP	129
Joystick - Arcade	JP	129
King of Fighters '99	JP	99
F 1 Racing	JP	129
Marvel vs CAPCOM	JP	99
Maken X	JP	129
New Japan Pro Wrestling 4	JP	129
Redline Racer	JP	59
Gold	**PV**	**99**
Soul Calibur	US	129
Streetfighter Zero 3	JP	59
Super Speed Racing	JP	59
Tetris 4 D	JP	59
Tokyo Highway Battle	US	129
Dreamcast + Überraschung	**Dt**	**499**
Control Pad	**Dt**	**55**
Memory Card	**Dt**	**75**
RGB-Kabel + HIFI		**29/39**
Vibration Pack	**Dt**	**45**
Aero Wings	**Dt**	**89**
Battle	**Dt**	**99**
Blue Stinger	**Dt**	**99**
Cho-Hamaru Golf	**Dt**	**99**
Cool Boarders	**Dt**	**89**
Dynamite Cop	**Dt**	**89**
Get Bass incl. Angel	**Dt**	**169**
Giant Gram - Wrestling	**Dt**	**99**
Gundam	**Dt**	**99**
House of Dead 2+Gun	**Dt**	**149**
Incoming	**Dt**	**99**
Killer Loop	**Dt**	**89**
Metropolis	**Dt**	**99**
Millenium Soldier-Expandable	**Dt**	**99**
Power Stone	**Dt**	**99**
Racing Simulation 2	**Dt**	**89**
Red Dog	**Dt**	**89**
Resident Evil-Code Veronica	**Dt**	**99**
SEGA Rally 2	**Dt**	**99**
Sonic Adventure	**Dt**	**99**
Speed Devils	**Dt**	**89**
Supercross 2000	**Dt**	**94**
Suzuki Allstar Racer	**Dt**	**89**
Tokyo Highway Battle	**Dt**	**89**
Virtua Fighter 3tb	**Dt**	**89**

Sony Playstation

Asterix & Obelix	Dt	89
Autobahn Raser	Dt	89
Akuji-The Heartless	Dt	79
Apocalypse	Dt	89
Bio Freaks	Dt	49
Bloody Roar 2	Dt	79



Breath of Fire 3	Dt	49
Bundesliga Stars 2000	Dt	89
Carmageddon 2-uncut	**PV**	**89**
Castrol HONDA Superbike	Dt	89
Chrono Cross (11/99)	**JP auf Anfr.**	
Chocobo Racing	US	119
Civilization 2	Dt	89
Colin McRae Rally	Dt	49
Command & Conquer Gegenschlag	Dt	89
Constructor	Dt	49
Control Pad		ab 15
Croc 2	Dt	79
Fussball Live	**Dt**	**89**
Diablo	Dt	49
Dino Crisis	Dt/US	88/129
Driver	Dt	89
F 1 Racing Simulation	Dt	39
Final Fantasy VIII	**Dt/US**	**89/139**
Final Fantasy Collection	**US**	**119**
F 1 Formula One 99	Dt	89
FIFA SOCCER 2000	**Dt**	**89**
Grand Theft Auto 2	Dt	89
Grandia	US	119
Gungage	**Dt**	**89**
Hard Edge	Dt	89
Jade Cocoon	Dt	89
John Madden 2000	Dt	89
Jeremy McGrath Supercross '98	Dt	49
Kensei	Dt	79
KKND 2 - Krossfire	Dt	59
Legacy of Kain 2-uncut	PV	99
Legend of Kartia	Dt	89
Lenkrad für 3 Systeme	ab	99
Lunar - limited Edition	US	159
Master of Monsters	Dt	89
Metal Gear Integral	**Dt**	**49**
Mission Impossible	Dt	89
Monkey Hero	Dt	69
NASCAR '99	Dt	79
Need for Speed 4	Dt	79
NHL 2000	**Dt**	**89**
NHL Pro '99	**Dt**	**99**
Omega Boost	Dt	89
One	Dt	49
O.D.T.	Dt	49
Parasite Eve 2 (12/99)	**JP auf Anfr.**	
Pax Corpus	Dt	49
Player Manager '99	Dt	99
Prince Nassem Boxen	Dt	89
Point Blank 2	**Dt**	**79**
Popolous	Dt	79
Pax Corpus	Dt	39
Pro Pinball - Big Race USA	Dt	49
Rainbow Six	**Dt**	**89**
Rising Zan	Dt	89
Rayman	Dt	39
RC Stunt Chopter	**Dt**	**89**
Re Volt	**Dt**	**79**
Ridge Racer 4	Dt	89
Riven	Dt	49
Rogue Trip	Dt	59
Rugrats	Dt	89
Saga Frontier 2	US	119
Shadowman	Dt	79
Shao Lin	**US**	**119**
Southpark	Dt	89
Sports Car GT	Dt	89
Star Wars Eps. 1-Dunkle Bedrohung	Dt/US	89/119
Star Ocean 2nd Story	US	119
Schlümpfe	Dt	89
Streetfighter Alpha 3	Dt	89
Star Wars Dunkle Bedr.	Dt	89
Suikoden 2	US	119
Syphon Filter - uncut	PV	99
Tekken Tag Tournament*	US	119
Tomb Raider 3	Dt	89
TOCA 2	Dt	79
Tony Hawk	Dt	89
Twisted Metal 4*	US	119
V-Rally (Dual Shock tauglich)	Dt	49
WCW Meyhem	US	119
Wild Arms 2	JP	139
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	59
Wu Tang Shaolin	US	119
WCW NWO Thunder	Dt	89
WWF Attitude	Dt	89
Xena Warrior of Princess	Dt	89
X-Files The Game	Dt	89

ANGEBOT DES MONATS

Memory Card 1 meg	9,90 DM	Neo Geo Pocket	79,90 DM
Abe Exoddus	39,90 DM	Abe Exoddus	39,90 DM
Lenkrad mit Gas und Bremse	99,90 DM	Lenkrad mit Gas und Bremse	99,90 DM
Control Pad Dualshock	29,90 DM	Control Pad Dualshock	29,90 DM
RGB -Kabel + Umbauchip	19,90 DM	RGB -Kabel + Umbauchip	19,90 DM
Control Pad - Standart NB	15,00 DM	2 Dreamcast-Games nach Wahl*	99,90 DM

*Aus unserer Sonderpreisliste

Unsere Multimedia Shops in Berlin

Verkauf & Verleih
BERLIN CARREE
am Alex
Karl-Liebknecht-Str. 13

Verkauf & Verleih
NEUE ZENTRALE
Berliner Allee 106
Weißensee

Verkauf & Verleih
Laden
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

Wollen Sie VIDEO & GAME Partner werden? Anrufen!!!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 10,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 13088 Berlin, Berliner Allee 106. PV - Pal • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen! E-Mail Mediatotal@hotmail.com
Händlerhotline 030-962 777-0 NUR FÜR HÄNDLER MIT GEWERBESCHEIN

Wir akzeptieren folgende Karten

Autor: Benjamin Kegel

Tarzan

Disneys neuestes Meisterwerk kommt von der Leinwand auf den heimischen Fernsehbildschirm.

Vertrieb: Activision
Hersteller: Disney Interactive
Genre: Jump`n`Run
Erhältlich: Januar

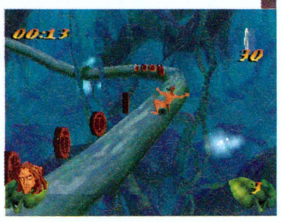
Zur Zeit lockt der Lianenschwinger wieder Millionen von Menschen in die Kinos. Und wenn sich ein Film gut verkauft, dann dauert es meistens nicht besonders lange, bis alles Mögliche an Merchandising-Produkten auf den Markt kommt. Kaum ein Konzern treibt dieses Spielchen so arg wie Disney. Natürlich lässt da auch eine Videospielumsetzung nicht lange auf sich warten. Für die PlayStation ist das Spiel bereits draußen, und es hat sich ganz gut verkauft. Jetzt ist das N64 an der Reihe.

Die Story von *Tarzan* ähnelt der des Films. Du fängst als kleines Kind an, das sich in seine ungewöhnliche Heimat einleben muss. Im Dschungel lauern viele Gefahren, und so lernt Klein-Tarzan schon im Kindergartenalter, mit dem Messer umzugehen. Während des Spiels reift der Held schließlich zu einem erwachsenen Mann heran. Doch bis es soweit ist, musst du an hungrigen Krokodilen, früchtewerfenden Affen und wilden Elefantenherden vorbeikommen, ohne dabei auf der Strecke zu bleiben. Auch für ein Wiedersehen mit den anderen Figuren des Films, wie Jane oder dem Elefanten Tantor, ist gesorgt. Natürlich darf der obligatorische Endkampf nicht fehlen, den in diesem Fall eine Leopardin namens Sabor mit dir austrägt. *Tarzan* ist demnach ein klassisches Jump`n`Run, das aber mit starken Tiefeneffekten aufwarten soll.

Doch hierbei handelt es sich nicht nur um eine schön anzusehende, optische Spielerei, denn immer wieder führen dich gleich mehrere Wege in die Tiefe der Levels hinein. Vor allem beim Baumstamm-Surfen kommt diese Funktion richtig gut zur Geltung. Sowieso macht das Surfen auf den moosbewachsenen Dschungelästen richtig viel Spaß und sorgt für Abwechslung in den Jump`n`Run-Welten. Das Spiel besteht aus über 13 Levels, und deine Aktionsmöglichkeiten beschränken sich längst nicht nur auf das Hüpfen, Rennen und das Kassieren von Items. Du kannst z.B. große Blütenpflanzen als Trampolin benutzen und dich besonders hoch in die Luft katapultieren, um an versteckte Extras heranzukommen oder weite Abgründe zu überwinden. Oder du kannst ein Nashorn als Rammbock benutzen, das mit einem ordentlichen Wumms Felsen zerkleinert, wodurch sich dir neue Wege öffnen.

Auch Tarzan selbst beherrscht etliche Aktionen, um heil durch seine grüne, dampfende Welt zu kommen. Er kann springen, mit einem Messer verschiedene Angriffe ausführen, mit allen möglichen Arten von Früchten um sich schmeißen, eine Verteidigungsposition einnehmen, an Lianen emporklettern, sich an ihnen von Ranke zu Ranke schwingen oder einfach mal das Tier in sich rauslassen... Die Levels sehen atemberaubend aus: Die satten, leuchtenden Farben und die Geräuschkulisse des Dschungels, die herumfliegenden Schmetterlinge und Vögel und die ganzen Kleinviecher wie Frösche und Affen... all das wird schon von der jetzigen Version hervorragend eingefangen. Alle Jump`n`Run-Freaks da draußen dürfen sich auf einen vielversprechenden Titel gefasst machen! ■

▲ In eine Elefantenstampede zu geraten ist sicher nicht förderlich für die Gesundheit.



▲ Das Baumstamm-Surfen macht richtig viel Spaß. Du musst nur auf Hindernisse wie Affen und Äste achten!

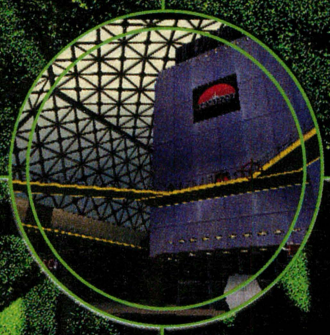
Tom Clancy's RAINBOW SIX

Tom Clancy's **RAINBOW SIX** ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

WWW.TAKE2.DE

JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!

PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL



NINTENDO 64
JETZT IM HANDEL

GAMEBOY COLOR
AB MITTE JANUAR 2000

Clancy's **NetForce** ab 21.02.00 als Kaufvideo!

Romane und Hörbücher bei

Was bedeuten **die Boxen?**

Unsere Tests sind mit zahlreichen Standardboxen gespickt. Wenn Du zu faul bist, um den ganzen Text zu lesen, kannst Du Dir damit einen schnellen Überblick verschaffen. Aber was genau bedeuten diese Boxen?

ninfo

Spieler: Die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig zocken können.

Expansion Pak: Unterstützt das Spiel Nintendos Speichererweiterung oder nicht?

Rumble Pak: Wie sieht es mit der Unterstützung für das Rumble Pak aus? Ja oder nein?

kurz&knapp

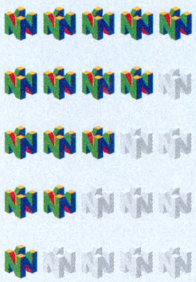
Der Test in Stichworten:

- Was hat uns besonders gut gefallen?
- Was hat uns tierisch genervt?

Alle Kritikpunkte in der praktischen Übersicht!

big.N-Bewertung

Wir bewerten die Spiele in den Kategorien Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß auf einer Skala von 1 bis 5. Was bedeuten die einzelnen Abstufungen?



Da waren richtige Künstler am Werk – fünf Punkte in einer Kategorie lassen kaum Wünsche offen!
Ziemlich gute Arbeit – es gibt nur ein paar Kleinigkeiten, die man verbessern könnte, ab so ist es auch okay.
Mittelmaß – wer drei Punkte kassiert, hat solide Arbeit geleistet, hebt sich jedoch nicht merklich von der Konkurrenz ab.
Das sieht nicht gut aus – eigentlich sollte dieser Aspekt der Spiels noch einmal komplett überarbeitet werden.
Absoluter Mist – wer dafür verantwortlich ist, sollte zum Steineklopfen nach Sibirien geschickt werden.

Gesamtwertung

Jedes Spiel bekommt von uns eine Punktzahl auf einer Skala von 0 bis 100 – aber was bedeutet das? Wir sagen Dir mit zwei Ziffern ganz grob, ob sich der Kauf eines Spieles lohnt. Um ganz sicher zu gehen, solltest Du aber den kompletten Test lesen und auch dem jeweiligen Genre nicht ganz abgeneigt sein!

95+ Ein absolutes Ausnahmespiel. Nur wenn uns ein Spiel rundum überzeugen kann, erhält es eine Traumwertung – Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß reichen da nicht. Ein Megaspiel muss etwas haben, das es von allen anderen Spielen unterscheidet.

90% - 94% Wer die 90 %-Marke erreicht oder überschreitet, bekommt unseren big.N-Award. Diese Spiele sind handwerklich nahezu perfekt und strotzen nur so vor tollen Ideen, die uns tagelang vor den Bildschirm gefesselt haben. Trotzdem fehlt ihnen der letzte Kick, der sie in die Liga der modernen Klassiker katapultiert.

80% - 89% Wer sich bei uns im 80er-Bereich platziert, braucht sich vor anderen Spielen nicht zu verstecken. Selbst Leute, die dem Genre eigentlich nicht viel abgewinnen können, dürfen einen Blick riskieren, denn die solide Umsetzung bekannter Spielideen ist immer wieder aufs neue fesselnd.

60% - 79% Das ist die Zone für Genre-Fans. Wenn Du von einer ganz bestimmten Art Spiele nicht genug bekommen kannst, dann darfst Du immer noch bedenkenlos zugreifen. Zwar halten sich die Innovationen in Grenzen, und auch die technische Umsetzung kann gewisse Mängel aufweisen, dennoch sind diese Spiele zumindest kurzzeitig motivierend.

30% - 59% Achtung! Ab hier wird es langsam wirklich bedenklich! Wenn ein Star Wars-Spiel eine solche Wertung bekäme, sollte sich selbst der begeistertste Sternenkämpfer überlegen, ob er sich diesen Krampf antun möchte. Neue Ideen gibt's meist keine, und selbst wenn, sind sie so schlecht umgesetzt, dass sich die Programmierer die Arbeit besser gespart hätten.

10% - 29% Wenn Du Deinen Freunden die Unterlegenheit Deines Nintendo 64 gegenüber dem Mega Drive demonstrieren möchtest, dann kaufe Dir ein Spiel, das von uns derart schlecht bewertet wurde – miese Ideen dilettantisch umgesetzt. Diese Spiele sind keine fünf Mark wert!

Unter 10% So miese Spiele gibt's für das Nintendo 64 nicht? Bisher noch nicht, aber wer weiß, was die Zukunft noch alles bringt...

Vertrieb: Wer bringt das Spiel in den Handel?
Hersteller: Wer hat das Spiel programmiert?
Genre: Um was für eine Art von Spiel handelt es sich? Sport? Jump'n'Run? Etwas ganz anderes?
Erhältlich: Wann kommt das Spiel in den Handel?
Preis: Was mußt Du für das Spiel berappen?

Diesmal im **Test!**

Game Boy (Color)

Für Game Boy-Spiele haben wir einige Änderungen vorgenommen. Bei der "ninfo" entfällt aus technischen Gründen die Angabe für das Expansion Pak, dafür gehen wir auf die verschiedenen Farbvarianten ein:

Schwarzweiß: Läuft das Spiel überhaupt auf dem alten Schwarzweiß-Game Boy?

Farbe: Gibt es einen speziellen Farbmodus, für den man einen Game Boy Color braucht?

Rumble-Funktion: Hat das Spiel eine eingebaute Rumble-Funktion?

Außerdem werden Game Boy-Spiele nicht auf einer Skala von 0 bis 100 bewertet, sondern wie die Hardware nur von 1 bis 5.

Bewertung

Grafik: Ist das Spiel ein Augenschmaus, oder erinnert es Dich an die Pizza, die unter Deinem Sofa vergammelt?

Sound: Klingt es wie Musik in Deinen Ohren oder eher wie ein Fingernagel, der an einer Tafel kratzt?

Gameplay: Ein perfekt auf Deine Wünsche abgestimmter Riesenspaß, oder so unterhaltsam wie das Kaffeekränzchen Deiner Großtante?

Dauerspaß: Wirst Du es immer wieder spielen wollen, oder hat man es schon nach fünf Minuten durchgezockt.

Gesamt: Die Gesamtwertung! Sie wird nicht nach den oben beschriebenen vier Kategorien errechnet, sondern nach unserem Geheimrezept gebraut.

▶ **Unser Fazit:** Das ganze Spiel in einem Satz – für die besonders faulen Leser!

alternativen
Vielleicht gibt es ja schon Spiele ähnlicher Machart in den Regalen der Händler. Wir verraten Dir, welche Konkurrenzprodukte erhältlich sind und in welcher Ausgabe sie von uns getestet wurden.

48 Armorines: Project S.W.A.R.M.
Intergalaktische Kammerjäger!

64 F-Cup Maniax IMPORT SPIEL
Prügeln ohne Reue!

68 Namco Museum 64 IMPORT SPIEL
Klassiker im Sixpack!

63 NBA Courtside 2 IMPORT SPIEL
Kobe Bryant ist wieder da!

62 NBA Showtime IMPORT SPIEL
Basketball, die Zweite!

40 Ready 2 Rumble
Auch ohne Lizenzen gut!

50 Resident Evil 64 BIG N AWARD
Survival-Action vom Feinsten!

44 Roadsters 2000
Ich geb' Gas, ich will Spaß!

42 South Park: Chef's Luv Shack
Quizshow mit Kenny!

60 Supercross 2000
Schlamm und Motorräder!

36 Super Smash Brothers
Nintendo lässt die Fetzen fliegen!

66 Toy Story 2 IMPORT SPIEL
Das Spiel zum Filmhit!

46 Vigilante 8: 2. Herausforderung
Weg da, jetzt kommen wir!

34 WWF Wrestlemania 2000
Showcatchen der Extraklasse!

38 Xena – Talisman Of Faith
Das Spiel zur Fernsehserie!

Autor: Martin Mirbach

WWF Wrestlemania 2000

Kurz vor ihrem Börsengang kommt die WWF noch einmal aufs N 64. Ob die Kurse dadurch steigen werden?

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- Großartiger Create-A-Wrestler-Modus
- WCW-Moves unter anderem Namen
- Tolle Atmosphäre
- Schwacher Sound
- Mäßige Wrestler-Optik

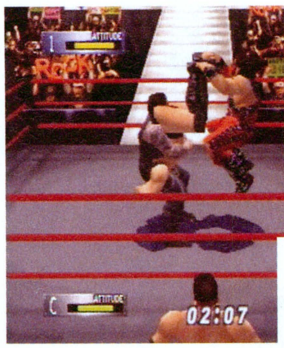
Beim Gerangel um die Lizenzen geht es mittlerweile kaum gesitteter zu als hinter den Kulissen des Wrestling selbst. Nachdem sich THQ seit Jahren auf Games rund um den zweitgrößten Weltverband WCW konzentriert hatte, schnappten sich die Macher von WCW/NWO Revenge nun die heiß begehrte WWF-Lizenz. Und das direkt aus dem Schoß von Acclaim, die gerade erst mit WWF Attitude ein kleines Meisterwerk abgeliefert hatten und nun die Dummen sind. Denn auch die WCW-Rechte sind bereits vergeben: An Electronic Arts, denen mit WCW Mayhem ein beachtenswerter Genre-Einstand gelungen ist. Während also im echten Leben Medienmogul Ted Turner seine WCW zur Numero Uno machen will und sein Gegenspieler Vince McMahon mit dem angekündigten WWF-Börsengang kontert, tobt auch in der virtuellen Welt der Videospiele eine erbitterte Schlacht. Ist aber alles kein Problem, denn hüben wie drüben ist der Markt allemal groß genug für zwei starke Verbände. Solange die Spiele mindestens genauso stark sind...

Aller Anfang ist schwach

Eigentlich war uns schon im Vorfeld klar, was wir von Wrestlemania 2000 zu erwarten hatten. Technisch basiert das Game auf einer aufgebohrten WCW/NWO Revenge-Engine, inhaltlich wird im Grunde auch kein Neuland betreten. Immerhin arbeitet man bei THQ schon seit einiger Zeit an WWF Smackdown für die PlayStation. Wrestler, Nebenfiguren und Offizielle dürften den Entwicklern daher ebenso lange bekannt sein wie Moves, Verbandspolitik oder Beziehungsgeschichten. Tatsächlich ist es dieses Drumherum, das die Magie der WWF ausmacht. Und Verbandsboss McMahon ist nun einmal ein Meister in der Inszenierung medienwirksamer Skandale. Wen auch immer er dazu braucht, du wirst ihn in WWF Wrestlemania 2000 finden: ob Superstars wie "Stone Cold" Steve Austin und The Rock oder Pausenfüller wie Brian

▲ Ein Titelkampf um den big.N-Gürtel? Das könnte das Fernsehereignis des Jahrhunderts werden!
▶ Zeit für den Finishing Move. Aber war`s das wirklich für Kane?
▶ Den Tanz auf dem obersten Ringseil beherrscht keiner so gut wie der Undertaker.

Vertrieb: THQ
Hersteller: Aki
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 100 DM



▲ Zwei gegen einen im Tag-Team-Match? Wozu hat der Sport denn Regeln?

▶ Wo will Mankind denn da hin? Ein Käfig-Match ist doch nicht zum Abhauen da...

▲ Die besten Szenen kannst du dir im Replay auf der Zunge zergehen lassen.

◀ Der Einmarsch der Wrestler sieht absolut fantastisch aus. Nur der Sound stört die Atmosphäre.

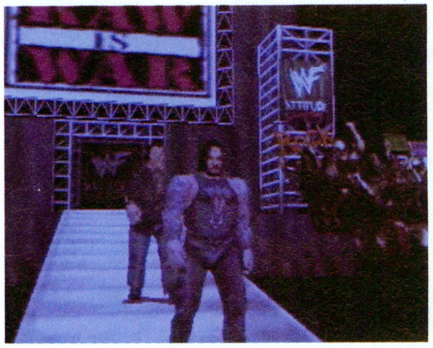
Christopher und Meat. Die Voraussetzungen stimmen also, trotzdem gibt es zunächst einmal Enttäuschungen.

Denn leider stechen die wenigen Schwächen des Spiels zuallererst ins Auge. Etwa beim Einmarsch der einzelnen Wrestler, wo digitalisierte Musik und Videos für die Atmosphäre sorgen sollen, die du von Fernsehshows oder sogar von Live-Events gewohnt bist. Doch was ist daraus geworden? Der Sound dröhnt so hohl und scheppernd aus den Lautsprechern, dass jede noch so komprimierte RealAudio-Datei sich dagegen anhört wie eine Sequenz aus den Bayreuther Wagner-Festspielen. Hast du als Kind mal zwei leere Konservendosen mit einem Band verbunden und Telefon gespielt? Dann weißt du auch, wie sich der Introsound anhört! Und dazu diese "Videos", bei denen es sich eigentlich gar nicht um Videos, sondern um Standbilder aus Videos handelt. In schwacher Auflösung gespeichert und auf volle Bildschirmgröße aufgeblasen. Man sollte meinen, die Entwickler hätten ein größeres Modul spendiert, wenn sie sich schon für so ein Intro entscheiden. Aber nix da!

Sound und Musik bewegen sich leider während des gesamten Spiels auf einem vergleichbar niedrigen Niveau. Gesprochene Kommentare gibt es überhaupt nicht, und bei den Menüs sowie während der Matches ertönen die gleichen schwachen MIDIs wie schon in Revenge. Nur die Effekte während der Kämpfe, wenn Schläge prasseln und 150-Kilo-Klöpse auf die Bretter krachen, können sich noch hören lassen. Überhaupt liegt hier die wahre Stärke des Spiels: in der Action, in den Kämpfen, in der Schlacht. Das wird schon am Create-A-Wrestler-Modus deutlich. Doch hast du hier längst nicht so viele kosmetische Optionen wie in Acclaims WWF Attitude, wo du deine Wrestler mit unzähligen Kostümen und dem grellsten Make-up ausstaffieren konntest. Natürlich gibt es ein paar verschiedene Kostüme und den üblichen Satz Tätowierungen, aber das war`s dann auch.

Die Action stimmt

Dafür aber hast du ganz andere Möglichkeiten. Neben Namen, Intromusik, Partnern und anderen Selbstverständlichkeiten kannst du zum Beispiel die Persönlichkeit deiner Kreatur bestimmen und eigene Moves erschaffen. Beim Charakter beschränkt sich deine Auswahl auf Standardwerte, wie sie auch sonst im Spiel auftauchen, bei den Moves genießt du dagegen Narrenfreiheit. Und das bietet ungeahnte Möglichkeiten. Daneben sind alle Großveranstaltungen und Pay-Per-View-Specials, drei Schwierigkeitsgrade und die gängigen Spielmodi in WWF Wrestlemania 2000 wählbar. Dank der guten Steuerung, die man ja von den Vorgängern zur Genüge kennt, des großen Spielumfangs und der herrlichen Kirmesatmosphäre wird das Spiel letztendlich ein voller Erfolg. Sähen die Wrestler mit ihren platten Gesichtern und nicht zum Torso passenden Armen etwas realistischer aus und wäre auch der Sound liebevoller realisiert worden, hätte WWF Wrestlemania 2000 sicher einen Award verdient. ■



▲ Wenn das Licht erlischt und der Signature-Track startet, bleibt der Pöbel nicht lange auf den Sitzen.

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 84%

▶ Nur die Technik verhindert eine höhere Bewertung.

alternativen

WWF Attitude	Acclaim (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 9/99		**89%**
WCW Mayhem	EA (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 11/99		**79%**

Autor: Florian Seidel

Super **Smash Bros.**

Kampf der Giganten: Nintendo lässt die Superstars gegeneinander antreten!

ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

kurz&knapp

- 12 Nintendo-Charaktere
- Einfacher Einstieg
- 4 Spieler gleichzeitig
- Modulspeicherung
- Geringe Anzahl an Moves
- Für Beat'em-Up-Experten zu anspruchslos

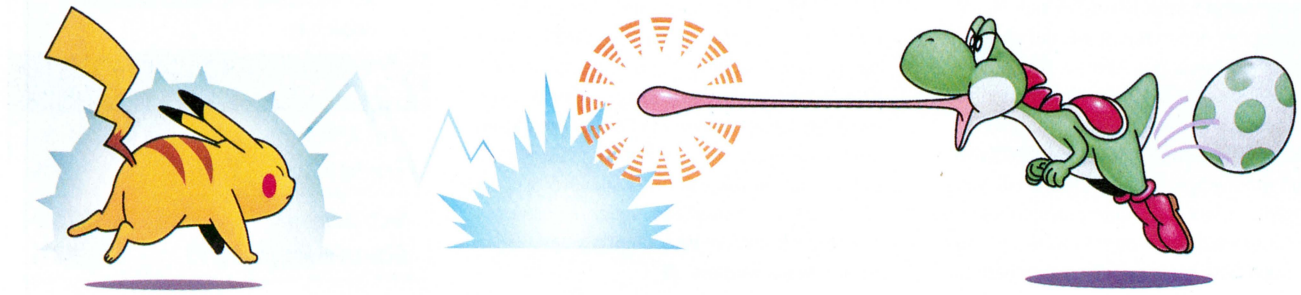
Vor einem Dreivierteljahr traten ein halbes Dutzend Nintendo-Charaktere bei einem Brettspiel namens *Mario Party* gegeneinander an, um herauszufinden, wer von ihnen der Superstar ist. Jetzt treffen sich wieder ein paar alte Bekannte aus dem Nintendo-Universum, um diese Frage ein für allemal zu klären – jedoch nicht mit Würfel und Spielbrett, sondern mit Schlägen und Tritten!

Eines vorneweg: *Super Smash Bros.* ist ein sehr, sehr ungewöhnliches Spiel geworden. Keine 3-D-Arenen, keine ausgefallenen 15-stelligen Special Moves, keine martialisch aussehenden Kämpfer. Dafür gibt's aber ein exzellent durchdachtes Gameplay, zahllose Extras und den vielleicht amüsantesten Vierspielermodus seit *Mario Kart 64*.

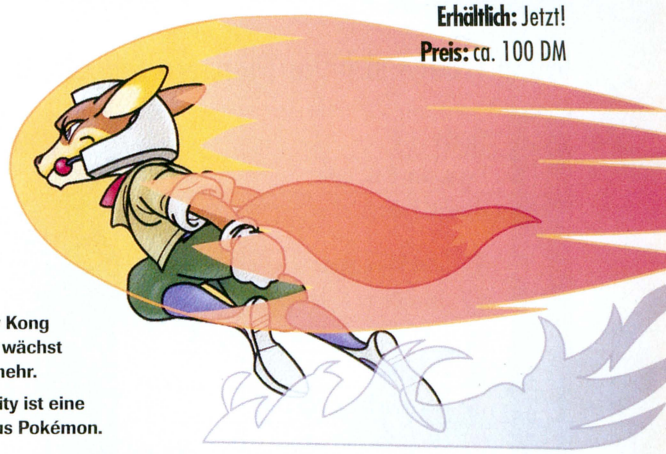
Die kenn' ich doch!

Auf den ersten Blick sieht alles wie ein ganz gewöhnliches Beat'em-Up aus. Es gibt zwölf Charaktere und neun Locations, in denen du dich schlagen kannst. Obwohl bisher noch keine der Spielfiguren jemals in einem Prügelspiel aufgetreten ist, stehen trotzdem nur bekannte Gesichter zur Wahl: Mario, Donkey Kong, Samus Aran, Fox McCloud, Pikachu, Link, Kirby, Yoshi sowie die verstecken Helden Luigi, Captain Falcon (aus *F-Zero*), Ness (aus dem Rollenspiel *Earthbound*) und Pummeluff (ein *Pokémon*). Jede dieser Figuren hat typische Special Moves. Mario kann Feuerbälle werfen, Yoshi Eier legen, Pikachu Blitze schleudern, Link Bomben legen, Kirby Gegner schlucken und so weiter und so fort. So hat jede Spielfigur rund ein halbes Dutzend unterschiedliche und extrem phantasievolle Spezialattacken. Wem das nicht reicht, der wird mit allerhand Extras versorgt, die entweder einzeln oder gar kistenweise auf das Spielfeld plumpsen. Da gibt es Laserkanonen, Pokébälle, rote und grüne Panzer, Feuerblumen, Sterne und viele, viele weitere Gegenstände. Diese Bonusobjekte sind dann auch der große Gleichmacher im Spiel, denn jeder, der schnell genug ist, kann sie sich nehmen; und wenn er keine Lust mehr hat, dann legt er den Gegenstand einfach wieder weg.

Neben den Nintendo-typischen Spielfiguren, den Nintendo-typischen Spezialattacken und den Nintendo-typischen Extragegenständen sind auch die Kampforte typisch Nintendo. Jeder einzelne

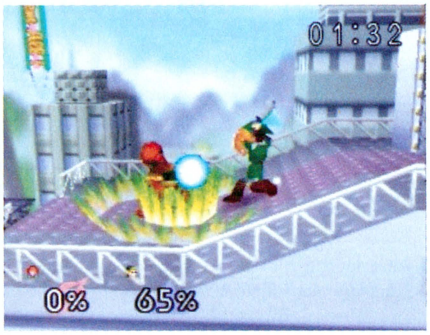


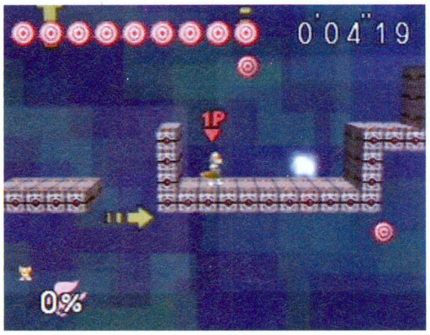
Vertrieb: Nintendo
Hersteller: HAL
Genre: Beat'em-Up
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 100 DM



◀ Wo Donkey Kong hinschlägt, wächst kein Gras mehr.

▼ Saffronia City ist eine Location aus Pokémon.





▲ In den Bonuslevels kannst du deine Geschicklichkeit unter Beweis stellen.

hat ein spezielles Thema: Prinzessin Toadstools Schloss, Saffronia City, Yoshi's Insel, Sektor Z, der Planet Zebes und viele mehr. In Donkey Kongs Dschungel rotiert beispielsweise unter der eigentlichen Spielfläche ein Fass, mit dem man sich in die Luft schießen kann, im Hintergrund geht gerade die Sonne unter, und als Musik wird der *Donkey Kong Country*-Soundtrack gespielt. Einfach phantastisch!

Im Gegensatz zu fast allen anderen Prügelspielen ist es nicht dein Ziel, deine Gegner KO zu schlagen. Nein, in *Super Smash Bros.* musst du die bis zu drei Mitspieler einfach nur von den Plattformen herunterschubsen. Gelingt dir das, bekommst du einen Punkt, und der Gegner verliert einen. Fällt jemand ohne Fremdeinwirkung von den Plattformen, verliert er ebenfalls einen Punkt. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt. Trotzdem ist es natürlich nicht sinnlos auf die Gegner einzuschlagen. Jeder Charakter hat am unteren Bildschirmrand eine Schadensanzeige. Je höher der Prozentwert, um so weiter fliegt man bei einem Treffer zur Seite. Ab etwa 100% fliegt man schon bedrohlich weit, ab rund 150% kann ein normaler Schlag zum Punktverlust führen und ab 200% hat man praktisch schon verloren.

Massenschlägerei

Während *Super Smash Bros.* im Solomodus trotz bis zu drei zuschaltbarer Computergegner nicht unbedingt der Bringer ist und relativ schnell langweilig wird, macht der Mehrspielermodus locker wieder alles wett. Hier stört es kaum, dass das Kampfsystem nicht gerade das ausgefeilteste ist. Klar, man kann nicht bei jeder Attacke eine besondere Parade ausführen. Aber wer will das schon? *Super Smash Bros.* ist einfach Spaß pur. Immer fest drauf, und wenn man mal von der Plattform fliegt, was soll's? Wenige Sekunden später ist man ja wieder da und kann sich bitter rächen! Außerdem: Wer hat noch nie davon geträumt, Mario mal so richtig den Hintern zu versohlen? Oder Link seine eigene Bombe um die Ohren zu hauen? Oder mit Yoshi das Schwergewicht Donkey Kong zu verschlucken und in ein Ei zu verwandeln?

Super Smash Bros. ist alles andere als ein ernsthaftes Prügelspiel. Es besticht durch die leicht erlernbare Steuerung, die tolle Grafik und die durch den stimmungsvollen Sound unglaublich dichte Spielatmosphäre sowie den grandiosen Vierspielermodus. Auf der Suche nach einem Partyspiel kommt man an *Super Smash Bros.* eigentlich kaum vorbei. Wenn du endlich ein wenig Abwechslung von *Mario Kart 64* und *Mario Party* brauchst, dann solltest du ganz dringend einen Blick auf dieses Spiel werfen – auch und gerade dann, wenn du mit klassischen Beat'em-Ups eigentlich gar nichts anfangen kannst! ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 87%

▶ Leicht chaotische Spaß-Prügelei für Anfänger und Fortgeschrittene.

alternativen

Fighting Force 64	Virgin (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 7/99		**71%**
Rakuga Kids	Konami (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 10/98		**68%**

Autor: Martin Mirbach

Xena: Talisman Of Fate

Wenn Frauen sich vor Männern prügeln, muss das nicht unbedingt in Schlamm und Öl geschehen.

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- Gute Steuerung
- Gelungener Mehrspielermodus
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Zu leicht
- Mangelnde Interaktivität
- Fehlender Feinschliff

▲ **Am Ende gilt wie immer: Es kann nur einen geben. (Oben) Auch in diesem beschaulichen Dorf kannst du die Fäuste fliegen lassen.**

Böse Zungen meinen, mit Xena verhielte es sich nicht anders als zum Beispiel mit McDonalds. Jeder kennt es, aber keiner gibt es zu. Nach ausführlichen Recherchen in und außerhalb der Redaktion ist für uns diese These allerdings für nicht mehr haltbar. Von uns kennt keiner Xena. Auch Björn nicht. Ehrlich nicht! Jedenfalls nicht aus dem Fernsehen. Wohl aber von ihrem Auftritt auf der PlayStation, wo uns *Xena: Warrior Princess* aus dem Hause Electronic Arts gar nicht überzeugen konnte. Mit *Xena: Talisman Of Fate* hat das PSX-Game allerdings nichts zu tun. Uns machte zudem die Tatsache neugierig, dass Titus das Spiel von den *Bio Freaks*-Machern Saffire entwickeln ließ. Und überhaupt: Das erste Prügelspiel nach *Smash Brothers* (PAL-Test in dieser Ausgabe) sollte das Genre schon durch seine bloße Präsenz bereichern können. Immerhin werden Videospiele in erster Linie von Jungs gespielt, und die haben gegen leicht geschürzte Amazonen sowieso nichts einzuwenden.

Massenschlägerei

Zu Ablauf und Story gibt`s im Grunde nicht so viel zu sagen. Du hast die Wahl zwischen elf Figuren aus der Serie, darunter neben Xena auch Ares, Callisto, Caesar, Gabrielle, Velascar und der Joxer. Jede davon sieht nicht nur so aus wie im Fernsehen, auch Bewegungen, Gestik und Verhalten sollen sofort wiederzuerkennen sein. Wenn man wie wir die Serie nicht kennt, könnte man diesen Versprechen glatt Glauben schenken. Auf jeden Fall verfügt jeder Kämpfer über eigene Moves, Spezialattacken und auch Waffen. Neben den üblichen Schwertern befinden sich darunter individuelle Lieblingswaffen wie Gabrielles Kampfstock. Für den Kampf auf größere Distanz gibt es neben traditionellen Tötungsinstrumenten wie dem Wurfmesser oder der Armbrust auch mystische Fähigkeiten – da fliegen Blitze, gebündelte Energiestrahlen oder aus dem Nichts auftauchende Felsbrocken, dass es auf dem Bildschirm nur so zuckt und scheppert.

Gespielt werden kann in verschiedenen Modi. Als Einzelspieler ist es deine Aufgabe, während einer Quest zunächst alle Gegner zu besiegen und dich schließlich im finalen Kampf um den Talisman dem mächtigen Despair zu stellen. Im Versus-Modus trägst du einzelne Kämpfe gegen (Computer-) Gegner aus, und im Roster-Modus schmiedest du Allianzen aus bis zu vier Figuren und schaust, ob sich diese im harten Alltag bewähren. Während *Xena: Talisman Of Fate* gerade im Einzelspielermodus für erfahrene Recken zu

Vertrieb: Virgin
Hersteller: Titus
Genre: Beat ´em-Up
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 110 DM

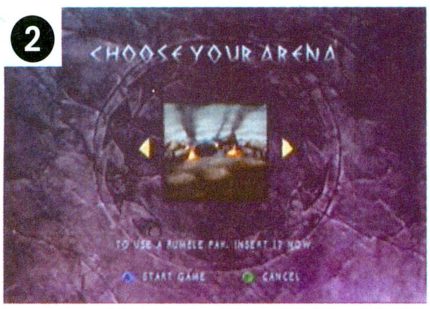
leicht ist, glänzt der Mehrspielermodus vor allem durch die Tatsache, dass hier vier Spieler gleichzeitig aufeinander eindreschen können. Im Roster-Modus heißt das, dass jeder Spieler eine Allianz aus mehreren *Xena*-Figuren steuert. Hat´s die erste erwischt, springt die zweite ein, dann die dritte. Sobald deine Allianz komplett eliminiert wurde, scheidest du aus. Neben diesen Spielarten ist außerdem ein Trainingsmodus vorhanden.

Grafisch gehört *Xena* zu den soliden, wenn auch nicht herausragenden Spielen. Gekämpft wird in verschiedenen Arenen, darunter sowohl diverse Dorf-, Wald- und Wiesenlandschaften als auch einige Gebäude. Besonders in schummrigen Gemäuern wie der alten Abtei gibt es neben zahlreichen Details auch gute Transparenzen und Lichteffekte zu sehen. Die Außenansichten wirken dagegen etwas verschwommen. Leider mangelt es auch an Gelegenheiten zur Interaktion mit der Umgebung. Gebäudeteile, Einrichtungen oder herumliegende Gegenstände können weder demoliert noch dem Gegner über den Schädel gezogen werden. Schön anzusehen sind dafür die flüssigen Animationen der einzelnen Kämpfer, die sich völlig frei in ihrer 3-D-Umgebung bewegen können. Dank teilweise spektakulärer Luftkampfszenen werden die Arenen sogar in der Höhe ausgenutzt. Hier sieht das Spiel garantiert besser aus, als die schlecht geschnittenen Kampfsprünge in der Serie, die wir natürlich immer noch nicht kennen. Wie in jedem halbwegs guten Prügler hinterlassen die Kampfbewegungen eine Lichtspur, und die einzelnen Figuren vollführen individuelle Kunststückchen, wenn du sie längere Zeit nicht bewegst.

Ab durch die Mitte

Nicht zuletzt gewinnt *Xena: Talisman Of Fate* durch eine leicht erlern- und beherrschbare Steuerung ein paar Punkte hinzu. Gelenkt wird mit dem Analogstick, Moves werden, nach Hieben und Tritten getrennt, mit den gelben C-Buttons aufgeführt. Das ist schnell verstanden. Weniger verständlich sind die kurzen, etwas asthmatischen Sprachsamples und das allzu martialische Weibergekreische, die der Soundwertung insgesamt schaden. Denn sowohl der zwischen treibenden Up-Tempo-Nummern, exotischen Melodiemustern und getragenen Klerikalgesängen wechselnde Soundtrack als auch die metallischen Waffenklänge hätten alleine mehr überzeugen können. Hier etwas mehr Feinarbeit, dazu ein wenig Grafikpolitur vor allem an Gesichtern und Schatten der Figuren, und schon hätte *Xena: Talisman Of Fate* ein durchweg überzeugender Prügler werden können. So reicht es leider nur zum gehobenen Mittelmaß. Fans der Serie (und des Genres) sollten trotzdem einen Blick riskieren. Und sei es nur für ein, zwei Tage aus dem Verleih. ■

▲ **Hier sieht man`s wieder: Wir Männer werden von den Frauen brutal unterdrückt!**



Übung macht den Meister

Vor den Sieg über Despair haben die Götter das Training gestellt. Erfahrene Prügler können diesen Modus aber überspringen, so schwer ist Xena: Talisman Of Fate nicht...

1. Auch Xena gegen Xena ist im freien Training möglich.
2. Die Übungsrunden finden jeweils in einer der zehn Arenen statt.
3. Du erkennst "deine" Xena am Outfit.
4. Wenn Frauen aufeinander losgehen, fliegen nun mal die Fetzen.

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 74%

▶ Nur für Xena-Fans ein echtes Muss. Für alle anderen Mittelmaß.

alternativen

Fighting Force	Crave (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 7/99		**71%**
Nightmare Creatures	Kalisto (ca. 110 DM)	
Getestet in Ausgabe 1/99		**71%**

Autor: Tom Gerlach

Ready 2 Rumble Boxing

Zirkus oder harter Sport? Beim Boxen weiß man das ja nie so genau...

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- Abgedrehte Boxer
- Gelungener Zweispielermodus
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Schwache Gegner-KI
- Mittelmäßiger Einspielermodus

Wenn du gelegentlich einmal über den Tellerrand der Nintendo-Welt hinaus blickst, wird dir der Titel *Ready 2 Rumble Boxing* sicher nicht ganz fremd sein. Immerhin handelt es sich dabei um eines der wenigen Spiele, die den Start von Segas Dreamcast unterstützen. Daher lässt es sich wohl nicht vermeiden, dass die nun erschienene N 64-Version des Fun-Boxers immer wieder mit dem Dreamcast-Spiel verglichen wird. Dabei sind die Erwartung, besonders an die Grafik, ziemlich hoch. Um es also gleich vorweg zu sagen: Nein, das Teil sieht auf dem N 64 nicht so toll aus wie auf dem Dreamcast, aber immer noch richtig gut. Besonders die Gesichter der Boxer haben ein paar nette Details aufzuweisen, nachdem sie sich ein paar Runden lang mit mächtigen Treffern bombardiert haben. Jetzt, wo wir das klargestellt haben, können wir auch zum eigentlichen Spiel kommen.

Schnell rein, schnell raus

Du kannst *Ready 2 Rumble* auf zwei Arten spielen. Im Arcade-Modus geht`s sofort in den Ring, entweder gegen einen Freund oder den Computergegner. Gegen die KI-Boxer kämpfst du dich immer weiter nach oben, bis du schließlich gegen eine Endgegner in den Ring steigen musst. Die Stärke des Endgegners hängt dabei vom zuvor eingestellten Schwierigkeitsgrad ab. Bei den vorherigen Boxern ist es leider immer dasselbe: Sie sind einfach zu schwach. Jedenfalls dann, wenn du es anstellst wie Muhammed Ali in seinen besten Tagen – Flattern wie ein Schmetterling, Stechen wie eine Biene. Solange du überfallartig in den Mann gehst, zwei, drei gute Treffer landest und dann wieder die Distanz suchst, kann dir nichts passieren. Die KI des Spiels reagiert auf so eine Taktik einfach zu langsam.

Wesentlich mehr Spaß macht da schon der Championship-Modus. Hier startest du mit einem Boxer, dessen statistische Werte noch absolut schlapp sind. Deine Aufgabe besteht darin, ihn in der Rangliste immer weiter nach oben zu bringen. Drei Klassen gilt es zu überwinden, wozu dir zwei verschiedene Veranstaltungen zur Verfügung stehen. Entweder du entscheidest dich für einen Ranglistenkampf, dann schaltest du mit jedem Sieg neue Boxer für den Championship-Modus (und neue Endgegner für den Arcade-Modus!) frei. Oder du kämpfst um eine Siegprämie. Auch das ist nötig, denn mit dem Geld kannst du Trainingseinheiten bezahlen. Das Training läuft übrigens in verschiedenen Mini-Games ab, die deine Statistik weiter verbessern oder sogar einen Extrabonus bringen können. Und ohne eine Statistik, die sich permanent verbessert, ist bei den Ranglistenkämpfen bald Schicht am Schacht. Da dir aber immer nur eine begrenzte Anzahl an Kämpfen zur Verfügung steht, solltest du dir gut überlegen, ob dein nächster Kampf für Geld oder für die Rangliste stattfindet.

Technisch lässt sich an *Ready 2 Rumble Boxing* nur wenig aussetzen. Die Frame-Rate

▲ **Solche Recken findest du selbst im echten Boxgeschäft nicht jeden Tag. Auch nicht nach dem hundertsiebten Knockout...**

Vertrieb: Konami
Hersteller: Midway
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 110 DM

bleibt ziemlich konstant, die Boxer bewegen sich überwiegend flink und geschmeidig. Ringsprecher Michael Buffer (die einzige lizenzierte Figur im Spiel) hat neben seinem berühmten "Let´s get ready to rrrrrrumble.." für jeden Boxer eine nahezu perfekte Vorstellung parat, und auch die Steuerung funktioniert reibungslos. Du schlägst mit den C-Knöpfen und blockst mit A und B. Außerdem gibt es eine Menge spezieller Moves und, ähnlich wie bei *Box Champions 2000*, einen Super-Punch, für den du die nötige Energie allerdings erst nach und nach aufbauen musst.

Ausführung und Wirkung dieses Megaschlags wurden dabei im Vergleich zu *Box Champions 2000* wesentlich besser realisiert.

Immer auf die Zwölf

Unterm Strich wird *Ready 2 Rumble Boxing* in der Rangliste der Boxspiele wohl nur in der Zweispielerklasse Karriere machen. Auch wenn das Spiel letztendlich nicht den Kultstatus des legendären *Super Punch Out* fürs SNES erreichen kann, macht es immer wieder Spaß, seine Mittagspause bei einer wüsten Ringschlacht mit den abgedrehten Kämpfern zu verbringen. In jeder Version gibt es übrigens einen exklusiven Boxer, der jedoch mit den regulär vorhandenen in puncto Originalität und Besonderheiten nicht mithalten kann. Gegen die Computergegner lohnt sich ein wiederholter Antritt wegen der eingeschränkten KI auf Dauer nicht; überhaupt wiederholt sich im Einzelspielermodus einiges zu sehr. Trotzdem: Unter den rar gesäten Boxspielen nimmt *Ready 2 Rumble* eine Spitzenposition ein. ■

▲ **Michael Buffer, die einzige Spielfigur aus dem echten Boxgeschäft, tönt im Ring wie immer souverän.**

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 77%

▶ Guter Fun-Boxer, aber nicht der erwartete Knaller.

alternativen

Box Champions 2000	EA (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 12/99		**66%**
WWF Wrestlemania 2000	THQ (ca. 100 DM)	
Getestet in dieser Ausgabe		**84%**

Autor: Florian Seidel

South Park: Chef's Luv Shack

Showtime in South Park – Chef's Luv Shack, die ultimative Spielshow?

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4	
Expansion Pak: nein	
Rumble Pak: nein	
800 Fragen & 20 Minispiele	●
South Park-Humor	●
South-Park-Humor	●
Komplett in Englisch	●
Allein ist's öde	●
Minispiele nicht einzeln wählbar	●

Nach einem kurzen erschrockenen Aufschrei ist es in Deutschland erstaunlich leise geworden um South Park, der unverschämt frechen Zeichentrickserie um vier Drittklässler, die so gar nicht der spießbürgerlichen amerikanischen Norm entsprechen wollen. Aber wen wundert's? Schließlich sind die Einschaltquoten der Serie nicht zuletzt dank des späten Sendeplatzes auf RTL ebenso bescheiden wie die deutsche Synchronisation. Das hindert Acclaim jedoch nicht daran, nach *South Park*, dem Ego-Shooter, noch zwei weitere Spiele nachzuschießen. Bevor *South Park Rally* endgültig das Licht der Welt erblickt, kommt jetzt erst mal *Chef's Luv Shack*.

Die Grundidee ist ebenso einfach wie genial: Man nehme witzige Frage á la *You Don't Know Jack*, garniere sie mit kleinen Minispielen der Marke *Mario Party* und stülpe dem Ganzen den unverwechselbaren Charme der Chaos-Serie South Park über. Verpackt wird das Resultat als Quizsendung im Stile von "Jeopardy" oder "Jeder gegen jeden". Gastgeber dieser Show ist kein Geringerer als Chef, in Deutschland besser bekannt als Chefkoch.

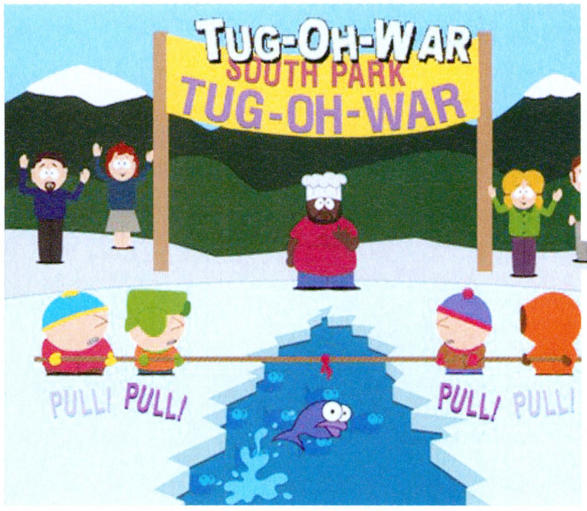
Quiz-Show

Nachdem man die Anzahl der Spieler festgelegt und sich für einen der vier Hauptcharaktere, Eric Cartman, Stan Marsh, Kyle Broflovski und Kenny McCormick, entschieden hat, muss nur noch die Anzahl zu spielender Runden bestimmt werden, und schon kann's losgehen. Jede Spielrunde besteht dabei aus drei Quizfragen und einem ab-

▲ Paperboy in der South Park-Variante.

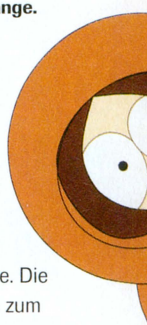
▲ Wenn dich die Lawine erwischt, ist das Minispiel vorbei.
◀ Such den Tierliebhaber!

Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Acclaim
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM



▲ Beefcake! Beeeefff-caaaakkkkeeee!

◀ Das sitzen die vier nun wie die Hühner auf der Stange.



schließenden Minispiel. Jede Frage ist 500 $ wert – wer sie richtig beantwortet, bekommt die Kohle, wer sie falsch beantwortet, verliert den Zaster. Die Spielchen am Ende der Fragerunden haben jeweils ein individuelles Belohnungssystem. Nach jeder Spielrunde wird abgerechnet, und wer am Ende der virtuellen Fernsehsendung das meiste Geld gewonnen hat, wird zum Sieger gekürt.

Die Fragen aus der Quizshow sind in Themengebiete zusammengefasst, deren Betitelung die Ernsthaftigkeit der Fragen schon stark in Zweifel stellt. Kategorien wie "Mighty Hermaphrodite", "My Fart Will Go On" und "Famous Gay Cowboys" lassen das Herz eines jeden South Park-Fans höher schlagen – vorausgesetzt, er versteht überhaupt, was da auf dem Bildschirm geschrieben steht. Denn im Gegensatz zu RTL, die sich mit der Eindeutschung ja ach so große (und leider vergebliche) Mühe gegeben haben, bringt Acclaim *Chef's Luv Shack* in einer komplett englischen Version auf den deutschen Markt. Für Fans der Originalserie das einzig Wahre, für alle anderen potentiellen Käufer der Todesstoß. Zwar bezieht sich nur ein geringer Teil der insgesamt rund 800 Fragen auf die Fernsehserie, aber auch die Fragen zur Allgemeinbildung in Bereichen wie Sport, Politik, Film, Geschichte und Musik werden dadurch nicht leichter.

Die rund 20 Minispiele sind streckenweise richtig gut. Hier wurden nicht wie bei *Mario Party* ausschließlich neue Konzepte entworfen, sondern man griff auch auf Altbewährtes zurück. *Asteroids* heißt jetzt "Asses In Space", *Donkey Kong* "Bad Kitty", und wer "XXX" spielen darf, bekommt eine Umsetzung von *Paperboy* geboten. Daneben gibt es noch Spielchen wie Kuchenwettessen und Tauziehen, aber diese neuerfundenen Disziplinen fallen qualitätsmäßig schon deutlich hinter die umgebauten Klassiker zurück. Leider kann man die Minispiele im Gegensatz zu *Mario Party* nicht auch separat anwählen.

Technisch bietet *Chef's Luv Shack* genau das, was man von einem *South Park*-Spiel erwarten kann: Minimalistische Grafik, ein paar Dutzend kurzer, meist obszöner Sprachsamples und einen eingängigen Titelsong. Natürlich konnten die Originalstimmen Matt Parker, Trey Stone und Isaac Hayes für das Projekt gewonnen werden, was der Atmosphäre des Spiels stark zugute kommt.

▶ Gelegentlich kannst du den Wetteinsatz erhöhen.

Solofrust

Richtig Stimmung kommt aber leider erst bei zwei oder mehr Spielern auf. Zwar kann man *Chef's Luv Shack* auch alleine spielen – aber dann spielt man auch alleine. Die restlichen Plätze auf der Ratebank werden zum allgemeinen Bedauern nicht vom Computer besetzt, so dass Solospieler bereits nach wenigen Runden mangels Spannung auf dem Sofa einpennen werden; schließlich steht ja von vornherein fest, wer das Spiel gewinnen wird.

Richtig empfehlenswert ist *Chef's Luv Shack* eigentlich nur für *South Park*-Fans mit sehr guten bis exzellenten Englischkenntnissen und einem ähnlich gesinnten Freundeskreis. Alle anderen werden mit dem Spiel so ihre Probleme haben. Mit der Grafik, mit dem Humor, mit den sprachlichen Anforderungen, den relativ wenigen Minispielen, dem verkorksten Solomodus. Wer auf der Suche nach einem richtig guten Partyspiel für sein Nintendo 64 ist, der wird wohl auch weiterhin zu *Mario Party* greifen müssen, denn das ist *Chef's Luv Shack* in den meisten Belangen haushoch überlegen. ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 59%

▶ Inspirationsloser Mario Party-Abklatsch mit Sprachhürde.

alternativen

Mario Party	Nintendo (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 4/99		**83%**
Namco Museum 64	Namco (ca. 150 DM)	
Getestet in Ausgabe 1/2000		**73%**

Autor: Florian Seidel

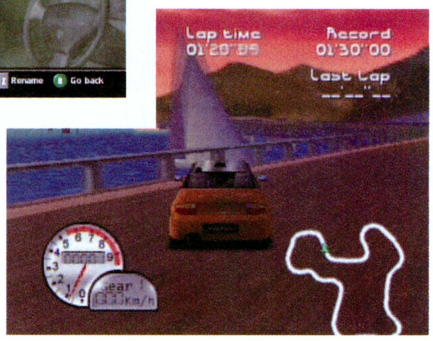
Roadsters 2000

Was lange währt... die Roadsters brausen endlich durch deutsche Lande!

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

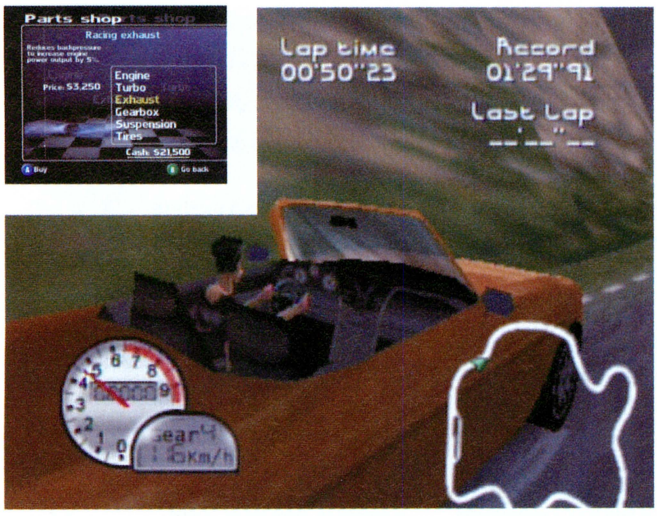
- Grandiose Optik
- Tuning
- 30 Autos
- Karrieremodus
- Relativ schwacher Sound
- Zu wenig Strecken
- Rückwärts fahren nervt



Roadsters 2000? Die zweite Fortsetzung von *Roadsters´98*? Mitnichten! Nach unzähligen Terminverschiebungen sowie einigen Namensänderungen hat es Titus endlich geschafft, sein Rennspiel mit den vielen Cabrios fertig zu stellen. Und das ist gut so, denn wer träumt nicht davon, einmal mit einem offenen Auto eine einsame Strandpromenade entlangzurauschen und sich den Wind um die Nase wehen zu lassen?

Tuning

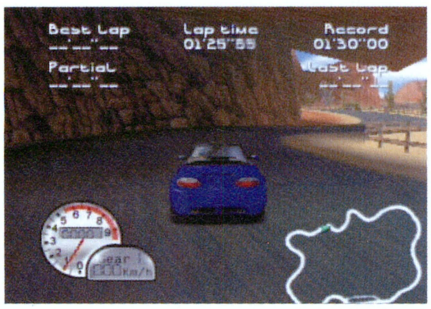
Na ja, ganz so wildromantisch geht es in *Roadsters 2000* dann doch nicht zu: In einem aus acht Teilnehmern bestehenden Fahrerfeld musst du tunlichst zusehen, dass du dir die erste Position schnappst und sie bis zum Rennende nicht mehr abgibst. Denn nur wer Erster wird, kassiert die ganz großen Preisgelder, und die sind praktisch überlebenswichtig. In *Roadsters 2000* bekommst du die Autos nämlich nicht geschenkt, du musst sie für teures Geld beim Neuwagenhändler kaufen. Satte 30 Fahrzeuge hat der gute Mann im Programm, und fast alle namhaften Hersteller haben einen Wagen beigesteuert: Ob Alfa Romeo, Mitsubishi, Ford, Toyota oder Renault – gut designte, PS-starke Flitzer gibt es zuhauf. Leider hat jeder so seinen Preis, und deshalb muss man sich zu Anfang mit einem Einsteigermodell zufrieden geben. Zumindest wenn man sich dem Karrieremodus widmet. Mit einem kleinen Startkapital von 50.000 Dollar kannst du dir ein Auto kaufen und es etwas tunen (z.B. neue Reifen oder besseres Getriebe), doch am Ende muss noch genug übrig bleiben, um die Startgebühr für das erste Rennen abdrücken zu können. So beginnt dann das aus vielen anderen Rennsimulationen bekannte Spiel: Wagen tunen, Rennen fahren, Kohle verdienen, Wagen weiter tunen oder eine ganz neue Kiste kaufen und die weiter aufrüsten.



▲ Ein Blick ins Cockpit enthüllt unzählige Details.

▲ Wenn sich der Schnee im Reifen festsetzt, beeinflusst das die Steuerung.

Vertrieb: Virgin
Hersteller: Titus
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM



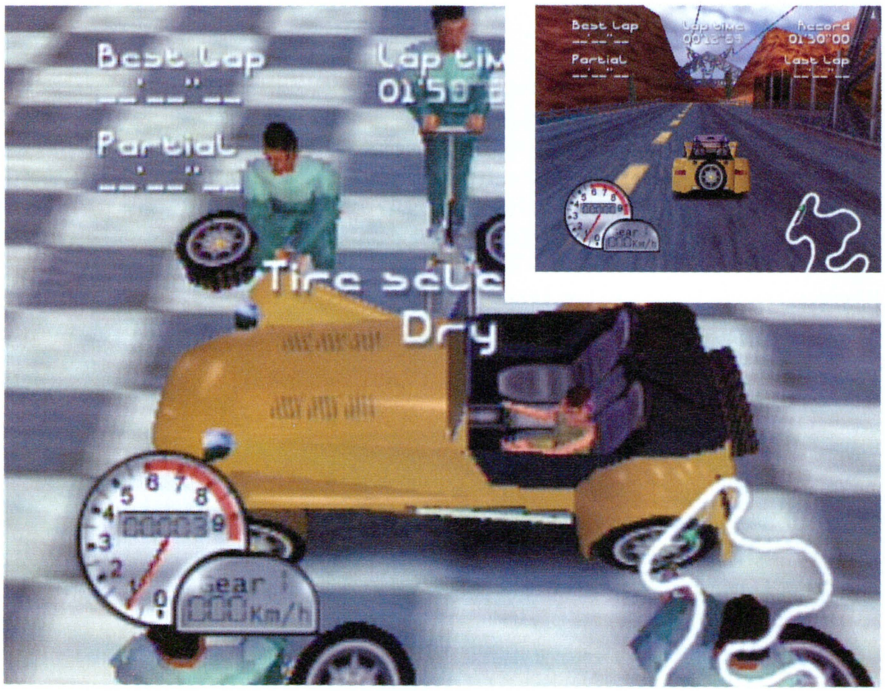
Feinfühlig

Ein Wechsel des fahrbaren Untersatzes sollte jedoch gut überlegt sein, denn erwartungsgemäß steuern sich nicht alle Boliden gleich. Nicht jedes Auto liegt jedem Fahrer, doch selbst die Anfängermodelle lassen sich grandios steuern. Wie bei *1080° Snowboarding* oder *Wave Race 64* entwickelt man zwar nicht sofort ein gutes Fahrgefühl für seinen Untersatz, dafür beherrscht man ihn aber später um so besser. Das Auto reagiert unmittelbar auf jede Bewegung des Sticks, jeden noch so leichten Knopfdruck. Vor der Kurve auf die Bremse, Heck leicht ausbrechen lassen, Vollgas und raus in die nächste Gerade. Mittendrin, statt nur dabei. Erfreulicherweise steht auch der Tacho nie im Widerspruch zur Spielgeschwindigkeit. Wenn 120 Meilen pro Stunde angezeigt werden, dann hat man auch das Gefühl, rund 200 km/h schnell zu fahren – und nicht 20, wie in manch anderen Spielen. Leider hat die Steuerung auch ihre Schattenseiten: Hat man seinen Wagen erst einmal an eine Wand gesetzt, geht der Krampf los. Rückwärts fahren ist dank der bescheidenen Pad-Belegung (gleichzeitig nach hinten und B drücken!) nämlich eine einzige Qual. Die Grafik von *Roadsters 2000* hingegen ist absolut atemberaubend. Kein Nebel, grandiose Weitsicht und beeindruckende Detailliebe zeichnen das Spiel aus. Bei der Ankündigung, man werde die Grafik-Engine aus *Automobili Lamborghini* verbessern und in *Roadsters* integrieren, machte sich bei uns irgendwie ein ungutes Gefühl breit. Aber was Rob Stevens und seine Mannen aus dem Nintendo 64 herausgeholt haben, ist schier unglaublich. Die Autos sind, bis auf wenige Ausnahmen wie den Fiat Barchetta, extrem originalgetreu "nachgebaut" worden, selbst bis hin zu den Armaturen, die man sich im Pausenmodus genauer ansehen kann. Aber auch die Umgebung fasziniert: Es flattern Papageien durchs Bild, Transportflugzeuge stehen mit laufenden Propellern zum Start bereit, und alte Ölpumpen versehen gemächlich ihren Dienst.

Überraschungshit

Roadsters 2000 ist einer der Überraschungstitel des diesjährigen Weihnachtstrubels. Die Preview-Versionen machten einen eher verhaltenen Eindruck und ließen keinen besonders guten Titel erwarten. Trotzdem hat Titus das Ruder rumgerissen und die ewigen Verzögerungen tatsächlich für Verbesserungen genutzt. Die Grafik ist abwechslungsreich, detailverliebt und flüssig, die Steuerung je nach Fahrzeug zwischen gewöhnungsbedürftig und perfekt. Allenfalls der Sound und die geringe Streckenzahl können mit der Topqualität des restlichen Spiels nicht ganz mithalten. Dieses Manko wird aber durch die verschiedenen Spielmodi mitsamt des überaus gelungenen Mehrspielermodus locker wieder wettgemacht. Wer von den ganzen reinen Fun Racern wie *Mario Kart 64* und *Diddy Kong Racing* die Schnauze endgültig voll hat und mit "echten" Autos richtige Rennen fahren möchte, der wird bei *Roadsters 2000* hervorragend bedient. ■

▲ **Vor dem Rennen wirst du mit allen wichtigen Infos versorgt.**



▲ **Auch Boxenstopps sind möglich, aber in der Regel völlig unnötig.**

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 87%

▶ Oben ohne-Überraschung zur Winterzeit.

alternativen

Beetle Adventure Racing	EA (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 5/99		**90%**
World Driver Championship	Konami (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 9/99		**79%**

Autor: Martin Messing

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Der Kult um veraltete Wagen, schreckliche Musik und viel Schrott geht nach nur einem knappen halben Jahr bereits in die zweite Runde.

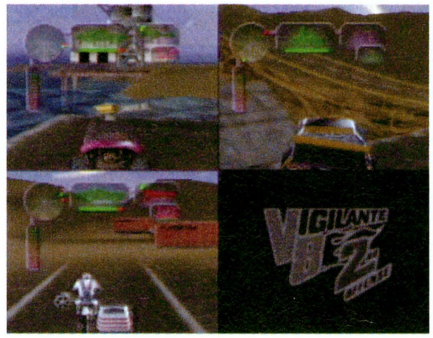
ninfo	
	Spieler: 1-4
	Expansion Pak: ja
	Rumble Pak: ja
kurz&knapp	
	Viel Spaß zu viert
	Gute Grafik
	Viele Wagen
	Kaum Änderungen
	Alleine langweilig
	Miese Kollisionsabfrage
	Nervige Musik

Das Spielprinzip von *Vigilante 8: Die zweite Herausforderung* wurde natürlich nicht verändert, und so düst du auch weiterhin über großflächige Areale auf der Suche nach diversen Gegnern, um deren Wagen endgültig auf den siebten Schrottplatz zu schießen. Dieses sinnlose Plattmachen und Kaputtballern braucht natürlich zumindest eine simple Hintergrundgeschichte, weshalb ein Blick zurück zum ersten Teil nicht zu vermeiden ist. In *Vigilante 8* bekämpften sich zwei bis an die Zähne bewaffnete Straßengangs: Die Vigilantes mussten verhindern, dass die Coyotes die Ölraffinerien der USA zerstören. Das war's, und so viel anders ist es auch in der Fortsetzung nicht. Die Coyotes sind dank Zeitmaschine in die Zukunft gereist und haben nun schlagkräftigere Waffen. An ihren zerstörerischen Zielen hat das nichts geändert. Viel mehr gibt es zur Geschichte wirklich nicht zu sagen, aber sie dürfte eh niemanden interessieren.

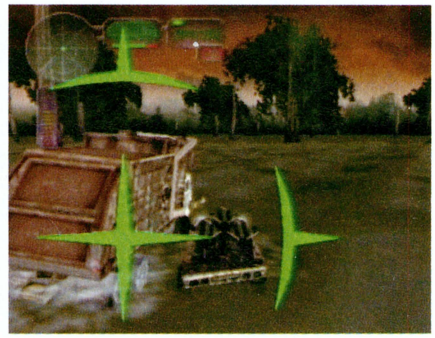
Gut gegen Böse

Die Vigilantes sind die Guten, die Coyotes die Bösen. Je nachdem auf welche Seite du dich geschlagen hast, sind deine Missionsziele im Einzelspielermodus natürlich unterschiedlich. Steigst du in einen Wagen der "Guten", musst du natürlich auch "gute" Dienste tun. In der Praxis heißt das dann, dass du zum Beispiel Gebäude vor den Coyotes bewachen musst. Umgekehrt musst du als Coyote das Abwehrbollwerk der Vigilantes umfahren, um deinerseits Tankstellen, Häuser und rumstehende Kisten dem Erdboden gleichzumachen. Mehr Spaß macht natürlich das Actionspektakel zu viert. Freunde zu bekriegen ist zwar nicht nett, aber man kann ja zu dritt auch kooperieren und gemeinsam auf den Vierten losgehen, hehe. Dazu stehen dir bereits zu Anfang 12 der insgesamt 18 Vehikel zur Verfügung, die nicht nur allesamt verschiedene Fahreigenschaften haben, sondern auch ziemlich schräg aussehen und von schrägen Typen gesteuert werden. Der

▲ Zwei Busse ineinander verharkt – in diesem Spiel kein Einzelfall.



▲ Im Mehrspielermodus macht es am meisten Spaß.



▲ Ein ungleiches Duell: Müllwagen gegen Sportwagen.

Vertrieb: Activision
Hersteller: Luxoflux
Genre: Drive & Shoot
Erhältlich: Dezember
Preis: ca. 100 DM

▲ Ein weiteres Beispiel für die schlechte Kollisionsabfrage.

▶ Der Camaro hier links hat nette Waffen an Bord, oder?

◀ Der Blick nach hinten offenbart manchmal den ein oder anderen Gegner.

Astronaut Bob O. kommt mit einem sechsrädrigen Mond-Buggy der NASA daher, der Garbage Man fährt einen großen, dreckigen Müllwagen, und John Torque, ein mitten aus den 70ern gegriffener Vigilante, rast in einem Camaro über die Schauplätze. Ansonsten stehen auch noch Busse, Pick-Ups und pinkfarbene Straßenbuggys zur Auswahl. Wer sich mit der Farbgebung nicht anfreunden kann, darf diese natürlich auch verändern. Hast du dich für ein Fahrzeug und eines der acht Kampfareale entschieden, die dich von Florida über Utah bis nach Alaska führen, kann es auch endlich auf die Piste gehen.

Flower Power

Und dort geht dann erst richtig die Post ab. Zu deiner Verfügung steht dir permanent die integrierte Maschinenpistole, die jedoch nicht sonderlich schlagkräftig ist. Aber es gibt ja wieder interessante Spezialwaffen, die eine große Sprengkraft haben. Raketen in sämtlichen Formen und Größen sind in den riesigen Arealen ebenso zu finden wie "Autoskier", um auf Eis und Wasser fahren zu können, und weitere Fahrzeug-Upgrades. Damit kannst du Eigenschaften wie Robustheit oder Geschwindigkeit verbessern. Gerade die Geschwindigkeit kann sehr wichtig sein, denn gelegentlich wirst du mit hungrigen Krokodilen konfrontiert oder musst umherfahrenden Trucks ausweichen, die zur Umgebung gehören. Die Umgebung ist äußerst detailliert gestaltet worden und kann mit vielen verschiedenen Terrains aufwarten. Mal muss eisiger Untergrund befahren werden, dann wieder ein Getreidefeld oder eine öde Wüstenlandschaft.

Die Entwickler haben also auf eine gelungene Präsentation genauestens geachtet. Die Grafik ist selbst ohne Expansion Pak sehr gut. Alles wirkt hervorragend animiert. Besonders eindrucksvoll sind die fantastischen Lichtreflexionen sowie die tollen Explosionen. Im Vierspielermodus ist die Darstellung ebenfalls gut, nur gibt es dort mehr Pop Up-Effekte. Auch ist das Spiel dann doch einen Tick unübersichtlicher als wenn man alleine spielt. Übrigens fällt auf, dass mit dem Expansion Pak alles noch ein wenig langsamer wirkt, und gelegentlich ruckelt's sogar. Die musikalische Untermalung bleibt Gott sei Dank im Hintergrund, denn flippige 70er Jahre-Popthemen gefallen sicher nicht jedem. Dafür aber fügen sich die Effekte passend ins Spielgeschehen ein, Motorgeräusche und das "Kawumm" der Explosionen können sich durchaus hören lassen. Ärgerlich ist allerdings nach wie vor die miese Kollisionsabfrage, die bereits beim ersten Teil missfiel: Noch immer fährst du manchmal munter durch andere Wagen und Häuser hindurch.

"Make love, not war!"

Auch wenn es bei *Vigilante 8* um alles andere als um "Love" geht, bleibt doch dank der typischen Musik und der Schlaghosen dieses gewisse Hippie-Feeling erhalten. Da gegenüber dem Vorgänger keine wesentlichen Änderungen vorgenommen wurden, musst du diesen Titel nicht unbedingt besitzen, wenn du den ersten bereits hast. Ein Spiel, das für Einzelspieler recht schnell öde werden kann. Zu viert macht's immerhin eine ganze Zeit lang Spaß. ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 77%

▶ Zu viert spaßiges, alleine langweiliges Actionspektakel.

alternativen

Destruction Derby 64	THQ (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 11/99		**69%**
Carmageddon 64	SCI (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 12/99		**70%**

Autor: Karsten Rohloff

Armorines: Project S.W.A.R.M.

Starship Troopers trifft Turok 2 – der ultimative Ballerspaß?

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: ja
Rumble Pak: ja

- Zweispieler-Kooperativ-Modus
- 2 anwählbare Charaktere
- Steuerung ist hakelig
- Frame-Rate bricht oft ein
- Ideenloses Leveldesign
- Zu wenige Gegner

Fiese Aliens bedrohen die Erde. Ihren Heimatplaneten haben die Insektenwesen durch Raubbau total zerstört, und nun sind sie auf der Suche nach neuem Lebensraum. Da kommt ihnen ein kleiner blaubrauner Planet namens Erde gerade recht. Optimaler Abstand zur Sonne, reichlich Rohstoffe, und das Beste an der Sache: Lebensmittel auf zwei Beinen, die sich selbst "Menschen" nennen, gibt es reichlich, und leicht zu erlegen sind sie auch noch. Leider haben die Menschen in ihren Spatzenhirnen zumindest ein Minimum an Intelligenz entwickelt, was ein wenig Planung bei der Invasion nötig macht. Schließlich haben die Menschen Waffen gebaut, und so was kann auch einem stark gepanzerten Insekt ganz schön weh tun. Aber dann läuft doch soweit alles nach Plan, bis die blöden Menschen auf die Idee kommen, ein Sondereinsatzkommando gegen die Käfer zu entsenden.

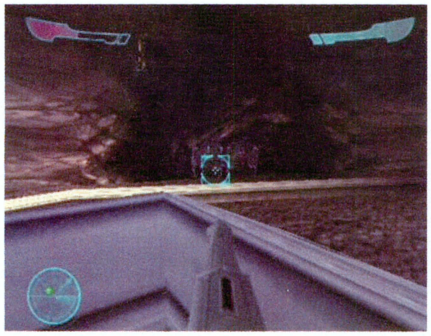
Schmackhaft?

Du bist Teil dieses Sondereinsatzkommandos und schlüpfst in die Rolle eines Soldaten. Zur Wahl stehen der ehemalige Football-Star Tony Lewis und die zähe Amazone Myra Lane, beide mit individueller Grundausrüstung ausgestattet; er hat ´ne Schrotflinte, sie ´n Maschinengewehr. Ab dieser Stelle geht dann alles den gewohnten Ego-Shooter-Gang: In der Ich-Perspektive rennst du durch große 3-D-Areale und ballerst auf alles, was dir in den Weg kommt. Nun ja, auf fast alles... halt auf alles, was mehr Beine hat als du.

Die Steuerung ist aus den indirekten Vorgängern *Turok* und *Turok 2* bekannt. Mit den C-Knöpfen bewegst du deine Spielfigur, mit dem Analogstick kannst du zielen. Das hört sich jetzt viel leichter an, als es in Wirklichkeit der Fall ist. Die Grafik-Engine baut zwar auf der von *Turok 2* auf, aber offenbar hat man einige Dinge verschlimmbessert. Die Steuerung der Hauptfigur geht jetzt wesentlich flüssiger und

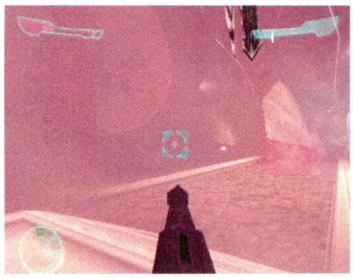
▲ Die Explosionen sehen teilweise ziemlich gut aus.

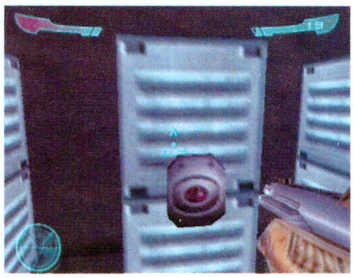
Vertrieb: Acclaim
Hersteller: Acclaim London
Genre: Shoot'em-Up
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM



▼ Die Atmosphäre des Spiels leidet unter der bescheidenen Steuerung.

▲ Zielen will gelernt sein.





geschmeidiger von der Hand, das Zielen ist jedoch eine mittlere Katastrophe. Man hat irgendwie das Gefühl, in einem Topf mit Haferschleim herumzustochern.

Die Einsatzschauplätze sind rund um die Erde verteilt: Ob schneebedeckte Arktis, sandige Wüste, schwüler Dschungel oder heiße Vulkaninsel, *Armorines* bietet alle Standardschauplätze, die in einem modernen Ego-Shooter vorkommen sollten. Die hübschen Lichteffekte und ansprechend gestalteten Gegner täuschen jedoch nur kurz über die langsam richtig nervende Nebelwand hinweg. Hallo, Acclaim London! Schon mal *Rocket* gesehen? Oder *Donkey Kong 64*? Wie wäre es mit *Rayman 2*? Nein? Wird langsam Zeit, denn dann könntet auch ihr erkennen, dass Nebelwände für ein flüssiges Nintendo 64-Spiel nicht mehr zwingend nötig sind! Wer ein Expansion Pak sein Eigen nennt, kann wenigstens einen speziellen HiRes-Modus anwählen. Dadurch verschwindet der Nebel zwar nicht, aber das Spiel sieht immerhin einen Tick schärfer aus. Allerdings geht das Ganze ein wenig zu Lasten der Frame-Rate, von daher...

Ausgelutscht!

Irgendwie kommt halt nicht die rechte Spannung auf. Der Sound ist zwar ordentlich, und auch die Effekte sind ganz gut gelungen, aber zwei oder drei Käfer auf einmal wirken etwas lächerlich. In *Starship Troopers* sind Tausende Aliens über die Leinwand geflutet, hier sind nie mehr als eine magere Handvoll auf dem Bildschirm zu sehen. Und das Waffenarsenal ist auch nicht gerade berauschend. Standardwaffen sowie ein paar Spezialwaffen wie der "Stab des Ra" erfüllen gerade einmal die grundlegendsten Erwartungen.

▶ Die Waffenauswahl ist nicht gerade berauschend. ■

Schade eigentlich, dass Acclaim aus *Armorines* so wenig gemacht hat. Die Hintergrundstory ist phantastisch, aus der *Turok 2*-Engine hätte man so viel mehr herausholen können, und auch die Mehrspielermodi sind eigentlich ganz gut. Wenn man von dem Zweispieler-Kooperativ-Modus mal absieht (der das Spiel wegen der bescheidenen Frame-Rate leider auch nicht rettet), bietet *Armorines* aber absolut nichts, was man in anderen Spielen nicht schon mal besser gesehen hätte. Im Gegenteil: Die Steuerung ist hakelig, die Frame-Rate schwankt viel zu oft, und das Leveldesign ist ziemlich ideenlos; an die allgegenwärtige Nebelwand hat man sich ja inzwischen schon fast gewöhnt.

Wer zwischen *Turok 2* und *Perfect Dark* unbedingt neues Actionfutter braucht, kann die Zeit mit *Armorines* überbrücken. Alle übrigen sollten ihre sauer verdiente Kohle lieber in einen anderen Titel investieren – zu Weihnachten sind schließlich so viele gute Spiele erschienen! ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 65%

▶ Turok 2 für Anspruchslose – allenfalls für Genre-Fans interessant!

alternativen

Turok 2	Acclaim (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 11/98		**94%**
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 6-7/97		**82%**

Autor: Martin Messing

Resident Evil 64

"Endlich", wird man sagen, "endlich gibt es ein richtiges Horror-Spiel für das N64."

Vertrieb: Import
Hersteller: Capcom
Genre: Survival-Horror
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM

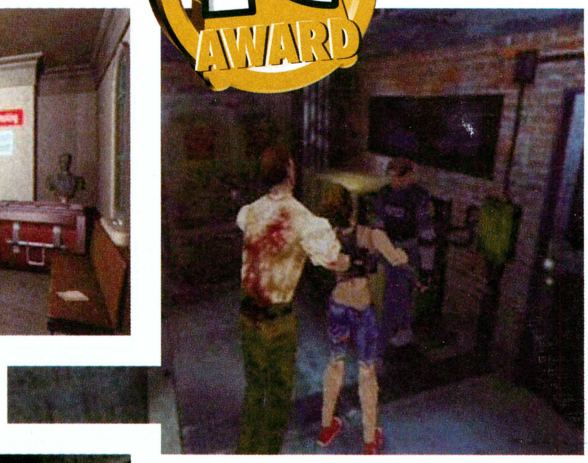
BIG N AWARD

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Expansion Pak: ja
Rumble Pak: ja

- Einmalige Atmosphäre
- Geniale Präsentation
- Mehrmals spielen lohnt sich...
- Keine Ladezeiten!
- Zu kurz, sonst nichts

▲ Dank des Riesenmoduls können die Figuren richtig lange Sätze von sich geben.



▲ Zwei gegen eine ist feige. Es sei denn, du bist schnell genug!

▲ Aus dieser Perspektive sieht das Spielchen ganz harmlos aus, oder?

Mal ehrlich, möchtest du in dieser Gegend wohnen?

▲ Die Grafik verdient unsere Höchstwertung, aber warte erst auf die Render-Sequenzen!

Das Genre der sogenannten Survival-Horror-Games boomt schon seit Jahren. Und nun bekommen auch Besitzer eines N64 die Möglichkeit, sich an einem dieser schockenden, interaktiven Gruselfilme zu ergötzen. Vor Beginn des Spiels musst du einen der beiden Hauptcharaktere wählen: Leon S. Kennedy oder Claire Redfield. Nicht nur, dass es eine etwas andere Handlung gibt, du bekommst auch zwei verschiedene Intros zu sehen, in denen auch die Vorgeschichte erklärt wird. So erfährst du, dass sich ein schrecklicher Virus in Racoon City verbreitet hat, der fast alle Menschen in seelenlose Zombies verwandelt. Dir bietet sich ein Bild des Grauens: Überall tote Menschen, zerstörte Autos, Feuer wohin das Auge reicht und herumirrende Zombies. Von nun an steuerst du entweder Claire oder Leon auf der Suche nach Überlebenden und vor allem nach der Wahrheit. Es werden sich dir viele Gegner, meist Zombies, in den Weg stellen, die mit Pistole, Schrotflinte oder gar Granatwerfer über den Haufen geschossen werden müssen. Sollten sie nicht sofort den Löffel abgeben wollen, kannst du ihnen entweder mit entsprechender Waffe den Körper horizontal halbieren oder den Kopf mit links von den Schultern treten.

Einmalige Atmosphäre

Diesen Situationen wirst du öfter begegnen, weshalb du dich auf literweise Blut vorbereiten solltest. Es wird dir eiskalt den Rücken runterlaufen! Etwas ganz Besonders ist die technische Seite des Spiels: Auf dem 512 MBit großen Modul haben minutenlange Render-Sequenzen ebenso Platz gefunden wie glasklare Sprachausgabe und geniale Render-Backgrounds. Ein Novum auf dem N64! Man bekommt es mit der Angst zu tun, wenn man seelenruhig durch einen Gang läuft und urplötzlich durch verbarrikadierte Fenster von Zombies angegriffen wird. Um das Spiel also vollends zu genießen, ist es ratsam, nachts zu spielen, jede Lichtquelle auszuschalten und den filmreifen Sound möglichst laut zu stellen. Dann erst wirst du merken, wie phantastisch dieses Spiel wirklich ist. ■

bewertung

Grafik	N N N N N
Sound	N N N N N
Gameplay	N N N N N
Dauerspaß	N N N N N

gesamt 94%

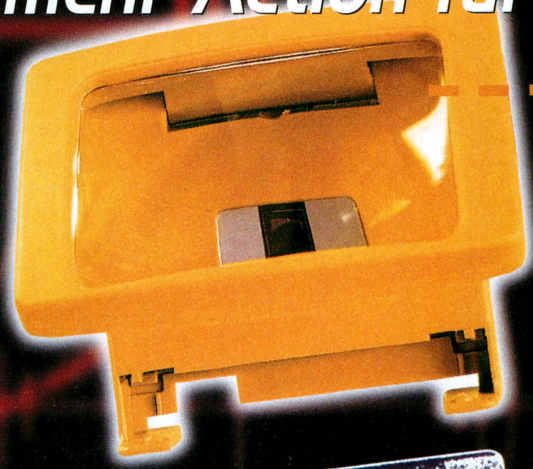
▶ Knallharte Horror-Action in Perfektion!

alternativen

Shadow Man	Acclaim (ca. 110 DM)	
Getestet in Ausgabe 10/99		**87%**
Castlevania	Konami (ca. 110 DM)	
Getestet in Ausgabe 4/99		**88%**

Mach' mehr aus Deinem GameBoy

Noch mehr Action für die Games!

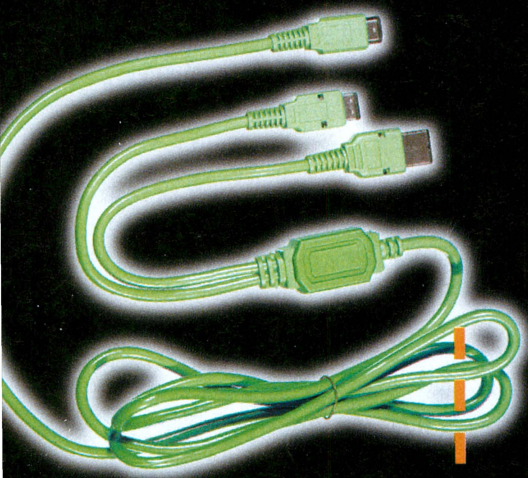


POWERZOOM

Lupe mit Beleuchtung für den GameBoy™ Color/GameBoy™ Pocket, 1,5-fache Vergrößerung, ermöglicht das Spielen bei Dunkelheit, kompakt zusammenfaltbar, benötigt zwei (AAA) Micro-Batterien, in allen sechs GameBoy™ Farben lieferbar

POWERGRIP

Schnell aufladendes Akku-Pack für den GameBoy™ Color, ermöglicht stundenlanges ununterbrochenes Spielen, in das Batteriefach einsteckbar, mit farbig passendem Netzteil, kann während des Spielens aufgeladen werden, in allen sechs GameBoy™ Farben lieferbar



POWERLINK

Verbindungs-Kabel für den GameBoy™ Color/GameBoy™ Pocket und GameBoy™ Classic, Kompatibel mit allen Game Link Spielen, in allen sechs GameBoy™ Farben lieferbar

PULSEPAK

Vibrationseinheit für den GameBoy Pocket™, Vibrations-/Lautstärkeregler, integrierter Verstärker, zusätzlicher Anschluß für Kopfhörer oder Lautsprecher

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Neben den Game Boy™ Color Produkten bietet INTERACT® auch Qualitätsprodukte für den Game Boy™ Pocket und Game Boy™ Classic, sowie aktuelle Game Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

Autor: Björn Seum

Supercross 2000

Vertrieb: Import
Hersteller: MBL Research
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM

Die erste Motocross-Simulation für das Nintendo 64 – und dazu noch eine gute.

▲ Die Grafik ist wirklich köstlich. Ein Fest für verwöhnte Augen.

▲ Beide zusammen ergibt 13. Ob das gut geht?

▲ Nur nicht nach unten schauen. Oh Gott, oh Gott...

▼ Pixel? Was sind Pixel?

▲ Mit etwas Mumm lassen sich die verrücktesten Stunts ausführen.

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2	
Expansion Pak: nein	
Rumble Pak: ja	
25 Charaktere	●
Authentische Fahrer	●
3 Stunt-Arenen	●
Authentische Bikes	●
Einige Clipping-Fehler	●

Motocross im Fernsehen zu gucken kann unter Umständen etwas langweilig werden. Es selbst zu betreiben, dagegen, stelle ich mir als sehr gefährlich vor. Was macht der schlaue Spieler also? Er wählt den goldenen Weg der Mitte und besorgt sich eine Simulation. Und mangels Konkurrenz wird der erworbene Titel mit Sicherheit *Supercross 2000* heißen. Das Spiel eignet sich jedoch nicht nur für Motocross-Fans, denn auch wer sich nicht so gut mit diesem Treibstoff zehrenden Sport auskennt, lernt hier schnell den Unterschied zwischen einer Kawasaki KX und einer Suzuki RM. Und dieses Wissen ist vonnöten, wenn du ganz und gar in die Welt von *Supercross 2000* eintauchen möchtest.

Heiße Öfen

16 Strecken warten sehnsüchtigst darauf, von dir und deinen 25 Opponenten umgepflügt zu werden. Die Fahrphysik ist dabei sehr authentisch. Das wirst du spätestens dann merken, wenn du mit 100 Sachen in eine 90°-Kurve krachst. Wenn du darauf stehst, mal ohne nachzudenken über die Strecken zu donnern, bist du im Freestyle-Modus am besten aufgehoben. Um nicht vorzeitig in Pension zu gehen und möglichst viele Punkte zu verzeichnen, ist zur Durchführung der Stunts ein genaues Timing erforderlich. Während du in der Luft bist, bleiben dir für Moves, wie beispielsweise dem "Big Air", nur wenige Sekunden. Besondere Erwähnung soll hier auch noch einmal die gelungene Stunt-Kamera finden. Gerade die Möglichkeit, sich ein Replay seines "Beinahe-Suizids" anzuschauen, macht den besonderen Charme des Spiels aus.

Ohren- und Augenschmaus

Supercross 2000 kommt in einer Grafikpracht daher, die keinerlei Anlass zur Kritik bietet. Selbst bei mittlerer Auflösung sieht das Spiel noch sehr beeindruckend aus. Die höchste Auflösungsstufe ist nur im Single-Modus zu empfehlen, da es bei Multiplayer-Matches Probleme mit der Frame-Rate geben kann. Leider kommt man durch die Geschwindigkeit des Spiels selten in den Genuss, sich die herrlich detaillierten Fahrer genau anzuschauen. Die gelegentlich auftretenden Clippings fielen in unserer Wertung übrigens kaum ins Gewicht. Die Soundkulisse von *Supercross 2000* mit realistischen Motorgeräuschen und Crash-Gescheppere rundet diese gelungene Motocross-Simulation ab. *Supercross 2000* wird seinen Ruf als Referenz im Genre auch auf Dauer zu verteidigen wissen. ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 87%

▶ Die Motorsportreferenz mit konkurrenzloser Grafik-Engine.

alternativen

Road Rash 64	THQ (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 11/99		**81%**
Diddy Kong Racing	Nintendo (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 13/97		**95%**

FEDERATION CON 8

19.-21.05.2000 - Maritim Hotel Bonn

Das Ereignis im Jahre 2000, die Federation Con mit Gastpanels, Autogrammstunden, Händlern, Kostümwettbewerb, Computeranimationen, Fanfilmen, Auktionen u.v.a.m. Schnell Infos anfordern unter:
Fed-Con GmbH, Schisslerstr. 4, 86154 Augsburg
Tel.: 0821/219 1936 - Fax: 0821/219 1937

www.fedcon.de

SPACE STORE

KARNEVAL steht vor der Tür. Wir führen Star Trek Uniformen von allen Serien, Rangabzeichen, Communicatoren, Hosen u.v.a.m. Außerdem hunderte von Star Trek Fanartikeln wie Actionfiguren, Autogramme, Bücher, Spiele, Trading Karten und noch mehr. Fordert noch heute unseren umfangreichen Katalog an:

SPACE STORE, POSTFACH 22 01 11, 86181 AUGSBURG
Tel.: 0821/219 1936 - Fax: 0821/219 1937
oder schaut auf unsere Internet Seite: www.space-store.de

www.space-store.de

IMPORT SPIEL

Autor: Björn Seum

NBA Showtime: NBA on NBC

Vertrieb: Import
Hersteller: Eurocom
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM

Vorhang auf: Ein weiteres Arcade-Game findet den Weg auf die Konsole.

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- Volle NBA-Lizenz
- Gute Arcarde-Action
- NBC-Lizenz
- Schlechte Grafik
- Schlechtes Gameplay

Dank Midway durfte man seinerzeit mit der Adaption von *NBA Hangtime* Basketballspiele auch zu Hause im Wohnzimmer genießen. Jetzt ist es wiederum die Firma Midway, die mit einer NBA- und NBC-Lizenz, 29 authentischen Arenen, RPG-artigen Elementen sowie einer Unterschrift von Shaquille O´Neal im Gepäck in den Kampf um den Basketballthron einsteigen will. Aufgestockt wurde die N 64-Version von *Showtime* mit dem "Create a player"-Modus, mit dem man u.a. schlechte Spieler in der Mannschaft ersetzen kann.

Tödliche Fehler

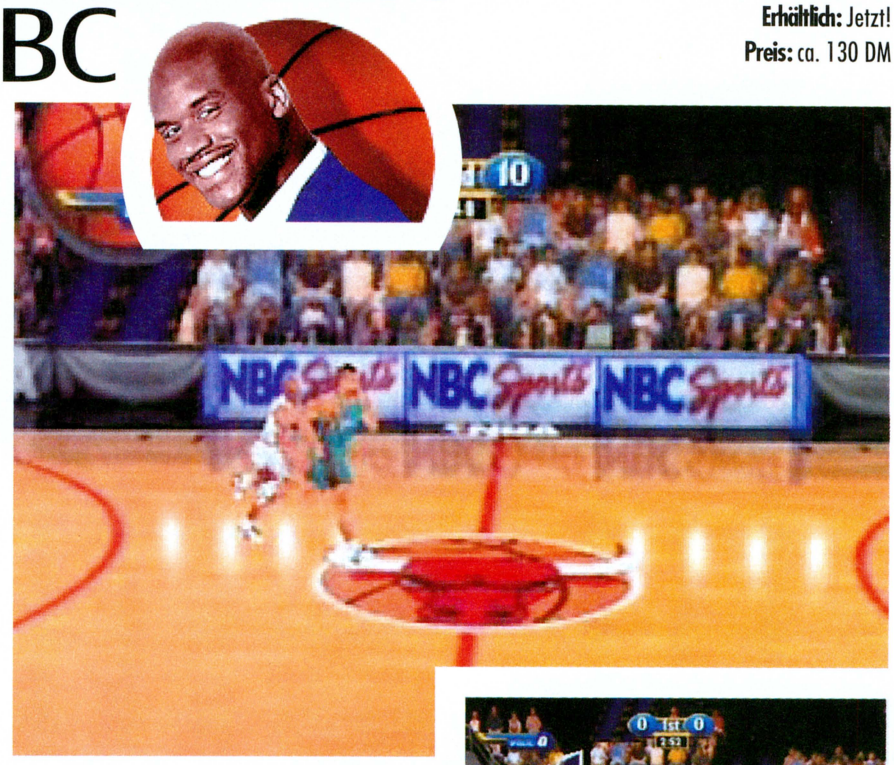
Für den Spielspass eines Basketball-Games kann das Fehlen einer Replay-Funktion tödlich sein. Und genau eine solche besitzt *NBA Showtime: NBA on NBC* nicht. Dies ist aber nicht die einzige Schwäche, mit der sich der Spieler herumärgern muss. Bälle, die nicht im Korb landen können, trotzen plötzlich allen physikalischen Gesetzen und rauschen völlig unerwartet durchs Netz.

Dieses Problem tritt nicht nur ab und zu auf, sondern lässt sich durch das ganze Spiel beobachten. Die größte Enttäuschung waren jedoch die Dunk-Animationen. Die sind nämlich schneller zu Ende, als Eddi Murphy "Hühnerkacke" sagen kann. Und der Multiplayer-Modus bietet zwar kurzweiligen Spaß, doch bei vier Spielern gleichzeitig sind teilweise massive Slowdowns zu beobachten.

Fremde ohne Namen

Was darüber hinaus negativ ins Gewicht fällt, sind die fehlenden Namen der Spieler. Der Kommentator erwähnt zwar die Teamnamen, doch auf ein "Pippen passt zu Barkley..." wartet man vergebens.

Grafisch steht *NBA Showtime* in keiner Relation zu der Automaten- oder der Dreamcast-Version. Die N 64l-Fassung läuft zwar schneller als ihr Automatenvorbild, doch dieser vermeintliche Vorteil wurde mit einer drastischen Reduzierung des Detaillevels teuer erkauft. Die Alter Egos an ihren Gesichtszügen eindeutig zu identifizieren, ist unmöglich. Auf einem kleineren TV-Schirm tummeln sich so zwangsläufig eine Menge Fremde, da man die Spieler weder optisch erkennen kann, noch ihre Namen richtig zu lesen vermag. ■



▲ Die Grafik-Engine ist eines N 64 nicht würdig. Hiermit legen wir einen Bann über sie.

▲ Da man die Spieler nicht identifizieren kann, ist es mir unmöglich zu sagen, wer da gerade durch die Gegend flitzt.

▲ Er glaubt, er kann fliegen.

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 69%

▶ Zu schnell auf den Markt geworfen: NBA Slowtime!

alternativen

NBA Courtside 2	Import (ca. 130 DM)	
Getestet in dieser Ausgabe		**91%**
NBA Live 2000	EA (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 12/99		**87%**

Autor: Björn Seum

IMPORT SPIEL

Vertrieb: Import
Hersteller: Left Side
Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 130 DM

NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant

Kobe Bryant ist nun 20 und NBA Courtside 2 noch besser.

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- Klasse KI
- Edelgrafik
- Volle NBA-Lizenz
- 3 Spielmodi
- Durchschnittlicher Sound

Mit einer sauber-flotten Engine und einer KI, die von Uri Geller persönlich stammen könnte, dribbelte sich *NBA Courtside Featuring Kobe Bryant* der noch relativ jungen Softwareschmiede Left Side im letzten Jahr an die Spitze der Basketballspiele. Die Fortsetzung der Simulation beschert dem Zocker ein neues Basketball-Highlight und Kobe Bryant nebenbei wohl einen neuen Ferrari. Gespielt wird wieder mit allen 29 Teams der NBA, bei vollen Lizenzrechten. Die beliebte "Create a Player"-Option wurde etwas erweitert, so dass du nun auch fehlende Stars und Ex-Spieler binnen weniger Augenblicke zu deinem Team hinzufügen kannst. Die Steuerung ist gewohnt einfach und zweckmäßig, jedoch haben die Spieler einige neue Moves dazugelernt. Vor allem das Dribbling wurde in der Saisonpause offenbar kräftig trainiert.

Spielernachhilfe

Die schlauen, von der CPU gesteuerten Kerlchen werden einem manchmal richtig unheimlich. Gar so unheimlich, dass ich mich hin und wieder dabei erwischte, nach einem versteckten Modem an meiner Konsole zu suchen. Gerade wenn du gegen die Premier-Teams antrittst, wird jeder Fehler gnadenlos bestraft. Ein großes Manko des Vorgängers wurde jedoch ausgemerzt: Die Spielgeschwindigkeit hat einiges an Rasanz und Tempo hinzugewonnen.

War die Grafik des ersten *NBA Courtside*-Games schon besser als die der Konkurrenz, legt Left Side jetzt noch ein paar detailliertere Gesichtszüge drauf. Es ist nun beileibe kein Problem mehr, Spieler wie Scottie Pippen oder Shaquille O´Neal im Replay zu erkennen. Bei all der Pracht lassen sich noch nicht einmal Slowdowns feststellen. Einzig der Sound gefiel mir im Vorgänger besser. Mir blieben da noch einige pushende Beats aus den Pausen in Erinnerung, die mir irgendwie fehlen. Auch die Euphorie der Menge wurde etwas reduziert, was in diesem tollen Spiel wirklich kein Nachteil ist. Als Kommentatoren konnten, dank Bryants Verbindungen zu den Lakers, die bekannten Broadcaster Chick Hearn und Stu Lance gewonnen werden. Suchst du das beste Basketballspiel für das N 64, kommst du an *NBA Courtside 2* nicht vorbei. ■

▲ Besten Dunk! Der Mann geht über Leichen.

▲ Bryant in Aktion. Als Star des Spiels muss er mal wieder den Dicken markieren.

▲ Die Lakers sind immer für ein paar spektakuläre Dunks gut.

▲ Alles gedeckt? Da bleibt nur noch ein Solo.

▲ Powerplay!

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 91%

▶ Gut, besser, NBA Courtside 2.

alternativen

NBA Live 2000	EA (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 12/99		**87%**
NBA Jam 2000	Acclaim (ca. 110 DM)	
Getestet in Ausgabe 12/99		**75%**

Autor: Karsten Rohloff

IMPORT SPIEL

F-Cup Maniax

Vertrieb: Import!
Hersteller: Imagineer
Genre: Beat'em-Up
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 150 DM

Prügelspielfans aufgemerkt: Es gibt wieder einen schmackhaften Happen!

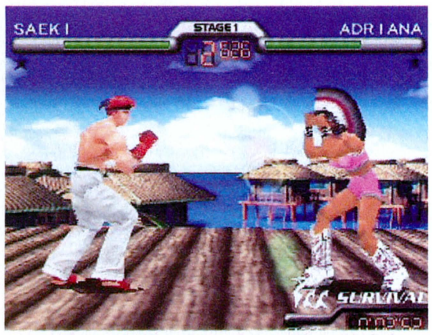
kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-2
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- Originelle Spielmodi
- Tolle Steuerung
- Viele Moves
- Seltsames Punktesystem
- Technisch nicht up to date

Als Fan von Beat'em-Ups hat man mit dem Nintendo 64 nicht viel zu lachen. Sony hat *Tekken*. Sega hat *Virtua Fighter*. Und Nintendo? Die gucken weitestgehend in die Röhre! *Super Smash Bros.* ist sicherlich ein Riesenspiel, ernsthaften und erfahrenen Spielern ist es jedoch eine Spur zu oberflächlich. Nur gut, dass es Imagineer gibt. Die haben mit *Fighters Destiny* bewiesen, dass man gute Beat'em-Ups auch für das Nintendo 64 programmieren kann. Nach gut zwei Jahren ist jetzt in Japan unter dem Titel *F-Cup Maniax* endlich die Fortsetzung erschienen. *Fighters Destiny* bildet dabei in vielerlei Hinsicht die Grundlage von *F-Cup Maniax*. Die Grafik-Engine ist eine ähnliche, die Spielmodi sind großteils bekannt, und auch mit der Steuerung werden sich erfahrene Zocker sofort zurechtfinden.

Das Besondere bei *F-Cup Maniax*, wie auch schon beim Vorgänger, ist die Tatsache, dass du deine Gegner nicht besiegst, indem du ihre Energieleiste leerst, sondern indem du Punkte erzielst. Je nach Art des Treffers werden unterschiedlich viele Punkte vergeben, und wer zuerst neun Punkte erreicht, gewinnt das Match. Natürlich kannst du auch eine andere Punktzahl festlegen und bestimmen, ob eine bestimmte Special Move-Kombination vier oder doch nur drei Punkte wert ist.



▲ Nur keine Hemmungen, hier darfst du auch Frauen schlagen.

Schlagfertig

Ebenso ungewöhnlich wie die Zählweise bei den Kämpfen sind auch die Spielmodi. Neben einem ganz normalen Kampf gegen den Computer bietet das Programm einen exzellenten Trainingsmodus sowie rund ein halbes Dutzend Spezialmodi. Im Survival-Modus musst du 100 Kämpfe in Folge gewinnen, beim Time Attack die Gegner möglichst schnell umhauen, und beim Rodeo (Überraschung!) musst du dich möglichst lange auf einer seltsam bockenden Kuh namens Ushi (japanisch für Kuh) halten. Der Vs.-Battle ist was für die ganz Selbstbewussten. Du suchst dir einen Charakter aus, speicherst ihn auf einer Memory Card und trainierst ihn durch Kämpfe immer weiter. Sobald du jedoch einen Kampf verlierst, verlierst du auch deinen Kämpfer. Ebenfalls höchst ungewöhnlich ist der Sugoroku-Modus, bei dem du á la *Mario Party* über ein 3-D-Spielfeld ziehst und unterschiedliche Gegner verkloppst.

F-Cup Maniax ist insgesamt ein gutes Spiel, aber leider kein hervorragendes. Elf Kämpfer sind nicht überragend viel, die Steuerung ist solide, aber nicht berauschend, und die verschiedenen Spielmodi sind zwar teils recht ungewöhnlich, doch ebenfalls nicht die totalen Bringer. Mangels Konkurrenz darf man aber dennoch einen intensiveren Blick riskieren. Ob das Spiel letzten Endes den von Natur aus hohen Importpreis wert ist, das muss jeder für sich entscheiden. ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 80%

▶ Guter Aufguss der ersten Teils.

alternativen

Super Smash Brothers	Nintendo (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 1/2000		**87%**
Clayfighter 63 1/3	Interplay (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 13/97		**13%**

Mal reinschnuppern?

Die nächsten 3 Ausgaben für nur 12,– DM im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Joker Heft & Spiel

SCHNUPPERCOUPON

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

BigM

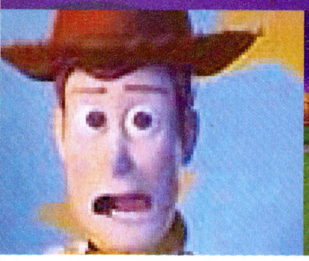
Autor: Björn Seum

IMPORT SPIEL

Toy Story 2

Die Geschichte um das lebende Spielzeug geht in eine triste zweite Runde.

Vertrieb: Import
Hersteller: Travellers Tales
Genre: Jump`n`Run
Erhältlich: Jetzt
Preis: ca. 130 DM



▲ Wer ist wohl schneller?

▲ Hey, von hinten angreifen ist feige.

▲ Schweine im Weltall.

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: ja

- 15 Welten
- 5 Bossgegner
- Schlechte Grafik
- Lahme Frame-Rate

Das zweite Abenteuer der beiden Helden Buzz Lightyear und Woody basiert, wie der Vorgänger übrigens auch, auf dem gleichnamigen Film. Als Superspielzeug Buzz musst du deinen Kumpel Woody aus den Fängen des bösen Goldsuchers Zurg befreien. Die Idee des Gameplays ist zwar altbacken, aber funktioniert immer noch hervorragend: Du erkundest 15 riesige 3-D-Welten, sammelst Gegenstände ein, erledigst im Vorbeigehen fünf Bossgegner und übernimmst kleinere Minimissionen.

Als zusätzliches Schmankerl hat Toy Story 2 auch noch einige kleine Rätsel anzubieten. Wie es sich für ein Hightech-Spielzeug gehört, hat Buzz allerhand drauf. Er rennt, hüpft, klettert und schießt sich geschmeidig durch die Gegend. Um einen besseren Überblick zu haben, kann sich Buzz per Rocket-Pack in die Lüfte erheben.

Träge Frames

Die Grafik offenbart leider, an welcher Stelle die Entwickler von Travellers Tales den Gürtel enger geschnallt haben. Die Optik ist im Vergleich zur PlayStation-Version bemitleidenswert. An der Hardware kann es wohl nicht gelegen haben, dass die Frame-Rate derart niedrig ist. Diese Tatsache wirkt sich auch spürbar auf das Gameplay aus. Gegenüber der PlayStation-Variante mit ihren prächtigen FMV-Sequenzen wirkt die N 64-Version recht statisch. Auch die verwaschenen Farben haben unsere Wertung kräftig nach unten gedrückt.

▲ Eines muss man Buzz lassen, wendig ist er ja.

Letzter Versuch

Mit seinem Soundtrack, der sich an Randy Newmans Toy Story-Musik anlehnt, kämpft das Spiel verzweifelt darum, wenigstens noch die 60%-Marke zu überschreiten. Doch so nett die Melodien, gemischt mit den Sprüchen von Buzz und Co., auch klingen mögen, unter den Weihnachtsbäumen wird letzten Endes wohl doch eher die PlayStation-Version liegen. ■

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 58%

▶ Fader und trister 64-Bit-Ableger.

alternativen

Donkey Kong 64	Nintendo (149 DM)	
Getestet in Ausgabe 12/99		95%
Rayman 2	Ubi Soft (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 11/99		90%

DESIGN: KREATIVKONTOR · PHOTO: CONNY STEIN

JOYTECH OFFICIAL JORDAN GRAND PRIX™ RACING WHEEL FÜR PSX™ UND N64™

Jordan GRAND PRIX

Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung. Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich!
Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.

4 TIMES QUALITY TESTED 4xQ 4-FACH QUALITÄTSGEPRÜFT

Kabel*/** für Extension, Link, RGB; Multi Tab*

Gameboy™-Zubehör Pocket Pouch Light Magnifier Battery Pack

Expansion RAM** Memory Cards*/** Jolt Packs**

PlayStation™ Mouse* 2 control buttons

Bio>Grip Advanced Joystick*

Controller Plus 64**

Analogue Controller Plus* Dual Force

Arcade Light Gun* Blaster Light Gun*

Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel*/**

The AirPad™*

*PSX™ kompatibel

**N64™ kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

Autor: Florian Seidel

IMPORT SPIEL

Namco Museum 64

Vertrieb: Namco
Hersteller: Namco
Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 150 DM

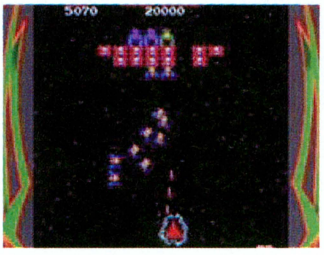
Klassiker im Sixpack: Namco weckt Kindheitserinnerungen.

kurz&knapp ninfo

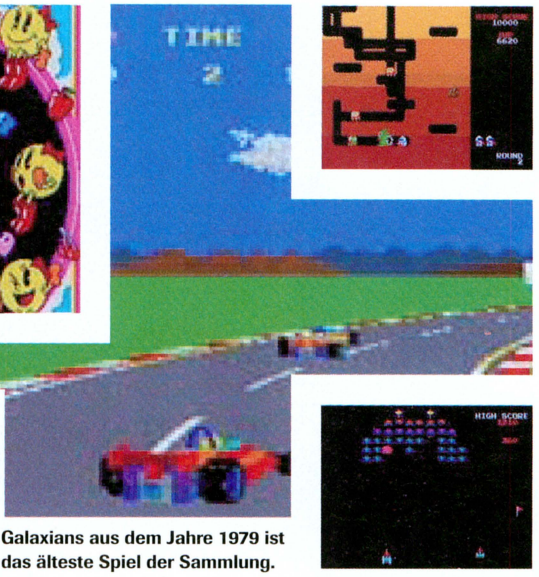
Spieler: 1-4
Expansion Pak: nein
Rumble Pak: nein

- Sechs Spiele zum Preis von einem
- Weckt Kindheitserinnerungen
- Technisch hoffnungslos veraltet
- Wirklich nicht jedermanns Sache
- Die Spiele können nicht mehr begeistern

▲ Ms. Pac Man war sogar noch erfolgreicher als Pac Man.



▲ Galaga verfügt über eine für damalige Verhältnisse exzellente KI.



▶ Galaxians aus dem Jahre 1979 ist das älteste Spiel der Sammlung.

Nachdem die Bilder zu Beginn des Jahrhunderts laufen gelernt hatten, gab man den Menschen in den 70er Jahren endlich die direkte Kontrolle darüber. Mit einem Steuerknüppel konnte man unmittelbar Einfluss auf das Bildschirmgeschehen nehmen. Nach anfänglicher Skepsis erlebten die sogenannten "Videospiele" Anfang der 80er Jahre einen Boom sondergleichen. Zu dieser Zeit wurden unzählige Spiele erfunden, die man heute gerne als Klassiker bezeichnet. Einer der damaligen Marktführer war das japanische Softwarehaus Namco. Spielenamen wie *Pac Man*, *Dig Dug* oder *Pole Position* kennen bis heute sogar Leute, die mit Videospielen gar nichts am Hut haben.

Während Midway mit Spielen wie *Paperboy 64* oder *Gauntlet Legends* (Test in Ausgabe 12/99) aufgepeppte Neuauflagen der Spielhallenautomaten in den Handel bringt, wendet sich *Namco Museum 64* an die Fans der Originale: sechs Klassiker in der Urform zum Preis eines ganz normalen Nintendo 64-Spiels. Während ähnliche Compilations für die PlayStation oft aus einem guten und fünf miesen Spielen bestehen, bietet Namco für die Nintendo 64-Version nur das Beste vom Besten: *Pac Man*, *Ms. Pac Man*, *Dig Dug*, *Pole Position*, *Galaga* und *Galaxians*. Jeder einzelne Titel ist eine perfekte Emulation des Originals. Gleicher Sound, gleiche Grafik, gleiche Steuerung.

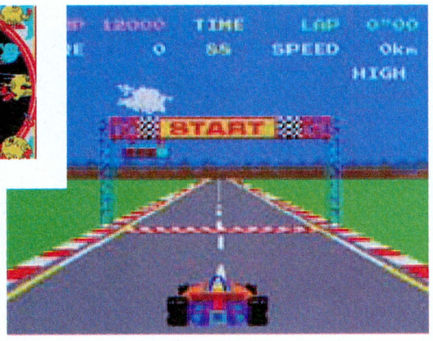
Eine Kaufempfehlung kann man deshalb auch nur all jenen aussprechen, die diese Titel bereits aus ihrer Kindheit kennen. Von *Rayman 2*, *Roadsters 2000* und *Donkey Kong 64* verwöhnte Neueinsteiger werden den hoffnungslos veralteten Spielen nichts abgewinnen können. Nach heutigen Maßstäben ist die Grafik katastrophal, der Sound praktisch nicht vorhanden und das Gameplay unter aller Würde.

Kennt man die Spiele jedoch noch aus der Spielhalle, sieht die Sache schon anders aus: Wer stundenlang Münze um Münze in einen Automaten versenkt hat, dem wird bei *Namco Museum 64* ein wohliger Schauer über den Rücken laufen, denn die Spiele spielen sich wie die Originale. Besonders *Pac Man*, *Dig Dug* und das grandiose *Galaxians* haben auch heute noch durchaus ihren Reiz.

Schließlich sollte sich aber jeder fragen, ob ihm der Retro-Trip gleich eine dreistellige Summe wert ist. Denn bei allem Respekt vor den ehrwürdigen Spielen: Wenn man heute *F-1 World Grand Prix 2* spielen kann, wer greift da schon zu *Pole Position*? ■

▲ In Dig Dug musst du Aliens aufpumpen und zum Platzen bringen

▶ In Pac Man musst du runde Pillen fressen.



▲ Pole Position ist bis heute der Inbegriff für Rennspiele.

bewertung

Grafik	
Sound	
Gameplay	
Dauerspaß	

gesamt 73%

▶ Gelungene Sammlung lieb gewonnener Spiele. Für absolute Retro-Fans!

alternativen

Gauntlet Legends	Konami (ca. 130 DM)	
Getestet in Ausgabe 12/99		**65%**
Robotron 64	Crave (ca. 100 DM)	
Getestet in Ausgabe 3/98		**72%**

[WUND]

[PFLASTER]

[GEHÖRT IN JEDEN HAUSHALT]

[64 POWER 11/99 81%]

ABC A THQ COMPANY

VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Road Rash © 1998, 1999 Electronic Arts. All rights reserved. Road Rash is a trademark of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries.
Road Rash 64 is published and distributed by **THQ**, INC. under exclusive license by Electronic Arts.
THQ and the **THQ** logo are trademarks of **THQ** INC. All rights reserved. Nintendo®, Nintendo 64, and Logo are trademarks of Nintendo CO., LTD.

NINTENDO 64 THQ

WWW.THQ.DE

Lesertests

Jetzt bist du am Drücker! Schreib uns deine Meinung zu unseren Tests, egal ob du mit unserer Wertung einverstanden bist oder dir mal richtig Luft machen willst. Nur kurz und knackig muss es sein. Alle veröffentlichten Einsendungen werden mit einem Spiel belohnt. Diesmal gibt es ein Überraschungsspiel aus unserem Fundus!

◀ WIR MEINTEN / DU MEINST ▶

Command & Conquer

Eine sehr gute Konvertierung des PC-Vorbilds. Die technische Umsetzung ist in jeder Hinsicht gelungen, Einsteiger sollten wegen des hohen Schwierigkeitsgrades jedoch etwas Geduld mitbringen. Das einzige große Manko ist das Fehlen eines Zweispielermodus, die Spieltiefe ist dafür um so erstaunlicher.

Florian Seidel
Ausgabe 07/99, Wertung 85%

Command & Conquer

Wenn auch nicht mehr ganz frisch, gehört C&C für mich zu den besten Echtzeit-Strategiespielen überhaupt. Sound und schöne 3-D-Grafik gehen voll in Ordnung. Besonders hervorzuheben sind jedoch die Langzeitmotivation und die vielen Spieloptionen. Das Spiel hat mich vier Monate lang bei der Stange gehalten. Einfach genial!

Thomas Berghoff
Warstein-Allagen, Wertung 92%

Holy Magic Century

Die Grafik ist ganz nett, und für den kleinen Hunger zwischendurch reicht das Gameplay allemal. Allerdings gibt es in den riesigen Landschaften kaum etwas zu sehen, die Charaktere gucken gelangweilt aus der Wäsche und haben Probleme mit der Motorik. Auch das Kampfsystem ist viel zu monoton.

Thomas Richter
Ausgabe 01/99, 67%

Holy Magic Century

Meiner Meinung nach hat Holy Magic Century in der Bewertung viel zu gut abgeschnitten. Bei einem Spiel mit einem 128-Mbit-Modul habe ich einfach eine bessere Grafik erwartet. Das Kampfsystem ist außerdem langweilig und einfallslos, weil man als Spieler einfach nicht ausreichend beschäftigt ist.

David Antunes
Miltenberg, Wertung 30%

Castlevania

Die wahnsinnig gute Grafik, die perfekte Sounduntermalung und die gewaltige Gruselatmosphäre verleihen Castlevania seinen ganz eigenen Reiz. Zudem unterscheidet sich der Handlungsverlauf mit der Wahl der Spielfigur. Wer mal wieder etwas Geld übrig hat, kommt um diesen Titel nicht herum. Nur der letzte Feinschliff fehlt...

Thomas Richter
Ausgabe 04/99, 88%

Castlevania

Da ich ein absoluter Vampir-Freak bin, hat mich das Gameplay voll und ganz überzeugt. Die überdurchschnittliche Grafik und der gute Sound machen das Spiel zusätzlich attraktiv. Nur die schwache Kameraführung brachte mich innerlich zeitweise zum Kochen. Eurer Wertung schließe ich mich an.

Robert Walter
Ichenhausen, Wertung 88%

NBA Jam 2000

Das Verhalten des CPU-gesteuerten Gegners ist unrealistisch, auch Dreierwürfe gehen meist daneben – trotz einer einfachen Steuerung und der technisch gelungenen Umsetzung. Der Arcade-Modus ist zwar witzig, bringt aber auch zu viert nur kurzzeitig Spaß. Nichts Halbes und nichts Ganzes.

Martin Messing
Ausgabe 12/99, 75%

NBA Jam 2000

Wer soll mit diesem Game eigentlich etwas anfangen? Der Jam-Modus ist zwar kurzzeitig ganz lustig, länger als ein, zwei Stunden wird sich aber kaum jemand damit beschäftigen. Und der Sim-Modus ist nicht nur viel zu schwer, sondern auch noch absolut unfair. Gut, dass man sein Geld für bessere Basketballspiele ausgeben kann.

Peter Meinecke
Münster, Wertung 64%

DOPPELT GEMOPPELT!

HIGHSCORE! MEHR ALS 50 TESTS!
AUSGABE 12-01 DEZ '99/JAN 2000 100% PLAYSTATION!

PowerStation AUSGABE 12-01

PowerStation

100% unabhängig PlayStation Action

DIE NEUE SHOOTER-REFERENZ!

DINO CRISIS

Schnell, fies, finster!

EXTRA! SUPER PRALLES TIPS-BUCH!

ZOMBIEJAGD!

RESIDENT EVIL 3

Import-Test: Wie gefährlich sind die Zombies wirklich?

WORMS: ARMAGEDDON

Klasse: Akuter Wurmbefall im Wohnzimmer!

SPYRO 2

Besser denn je!

EXKLUSIV!

SHINJI MAKA

DER SHOOTER-PAPST IM INTER

ANGESPIELT: RAYMAN 2 • GALERIAN
PRINCE OF PERSIA • NIGHTMARE CR
MTV SNOWBOARDING • ISS PRO EV

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELEN!

PowerStation

100% unabhängig PlayStation Action

A-Z

AUSGABE 2

PLAYSTATION LÖSUNGEN

FINAL FANTASY VIII

SILENT HILL

ÜBER 200 SEITEN!

SOUL REAVER

SPYRO

PLUS: CHEATS UND XPLODER-CODES!
DINO CRISIS, DRIVER, G-POLICE 2, TEKKEN 3 PLATINUM, WIP3OUT U.V.M.

PowerStation

100% unabhängig PlayStation Action

JETZT IM HANDEL!

Posthütte

Yoohoo

"Bitte druckt diesen Brief ab, oder ich erschieße mich!" – "Wenn ihr nicht antwortet, mach ich Schluss!" – Solche und ähnliche Zusätze in euren Briefen und E-Mails bereiten mir verstärkt Sorgen. Wenn alle ihre Drohungen wahr machten, hätten wir bald keine Leser mehr. Wir kriegen pro Ausgabe rund 300 E-Mails und noch einmal das Doppelte an Postbriefen. Wisst ihr, was für eine Mega-Bibel wir da jeden Monat drucken müssten? Wir können uns leider nur ein paar wenige Lesermeinungen herausfischen und beantworten. Mehr sitzt einfach nicht drin. Aber wir versprechen euch: Alle, wirklich alle Briefe und Mails werden gelesen, und zwar nicht nur von mir! Eure Anregungen und Kritiken fließen dann in die nächsten Ausgaben mit ein. Also, keine vertane Liebesmüh für euch, klar? Heißen Dank nochmal für all die vielen Zuschriften und für euer Verständnis. Denn es kann nur einen geben, dessen Geschwätz komplett und unzensiert immer wieder veröffentlicht wird. Und das bin ICH. *(Täusch dich da mal nicht, mein Lieber! Die Chefreds)*

Euer Heiländer

Onkel Tom

Achtung!
Neue E-Mail-Adresse:
posthuette@bristein.com

Keiner mag mich

Hi, das ist meine erste Mail an euch. Dies heißt, ich hab´ne Menge an euch zu kritisieren und aufgeschoben auf den Tag X *g*. Dieser ist jetzt erreicht.

1. Was soll das Geschleime von den ganzen Personen, das würde mich anwidern. Meistens loben die Leser ja nicht, sie schleimen. Ich sehe da einen Unterschied. Druckt das Geschleime nicht mehr ab, dies wäre eine echte Verbesserung der Posthütte.
2. Der "Konsolenkrieg" (hübscher Name) ist einfach nur witzig. Ich meine, jeder der nur auf eine Konsole eingestellt ist, verpasst sehr viel!!! Ich habe alle Nintendo-Systeme außer dem NES und immer einen relativ aktuellen PC. Das hat folgenden Grund: Ich mag die Spiele, die der Nintendo mit sich bringt – Zelda, Jet Force Gemini etc. –, die aber der PC nicht hat. Ich liebe aber auch Strategiespiele und so weiter. Beides vereint bringt sehr viele verschiedene Games, bei denen ich mir immer das Beste rausnehme *g*. Jemand der nur auf einen Nintendo getrimmt ist, wird nie ein *Homeworld* oder sonstiges Strategiespiel genießen können (C&C ist auf der PCX und dem N64 schlecht), außerdem meckert er über Dinge, die er nicht kennt. Ach so, ich werde mir wahrscheinlich den Dolphin und die PlayStation 2 kaufen, und ich werde sie beide lieben *g*.
3. Wenn ihr Briefe kürzt (das macht ihr doch, oder?), könntet ihr es darstellen durch "..." oder sowas in der Art? **(Anm. v. Onkel Tom: Ja, können wir. Prima Idee!)**
4. Was soll denn (...) **(*g*)**

Thomas Tack

Onkel Tom: 1 He, was ist los mit Dir? Bist Du neidisch, dass die Leser unser Magazin mögen und uns das auch sagen? Wir hören das jedenfalls ganz gern, solange es sich in Grenzen hält. Widerlich finden wir das schon mal gar nicht. Hier kann jeder seine Meinung sagen, schließlich wird ja auch Dein Brief abgedruckt (jedenfalls ein Zehntel davon...). Hat Dich denn keiner lieb? 2 Da hast Du vollkommen recht. Dieses Thema ist wirklich megadämlich, deshalb wird es in der Posthütte auch langsam, aber sicher ausgemerzt. Die Lösung, die Du anbietest, halte ich allerdings für etwas überdreht. Jede Konsole hat ihre Vor- und Nachteile, ihre Topspiele und Superflops. Und wenn man alle Konsolen besitzt, stehen einem auch alle Wege für ungetrübten Spielspaß offen. Aber wer kann sich das leisten? Viele unserer Leserinnen und Leser werden sich deshalb auf eine Plattform beschränken und versuchen, das Optimale für sich herauszuholen. Das ist mit dem N64 genauso möglich, wie mit der PlayStation oder einem PC. Ich meine, wir sollten da mal schön auf dem Teppich bleiben. 3 (s. o.) 4 Wie war die Frage gleich?

Doktorspiele

Hallo Mr. G!

Ich meine natürlich "neuer" Onkel Tom. Bis darauf, dass die big.N mit zweitägiger Verspätung kam, finde ich sie sehr gut! Am Anfang war ich etwas enttäuscht, da alles so weiß und kahl aussah, gar nicht mehr so bunt. Doch je mehr man liest, desto stärker erkennt man die Vorteile gegenüber der 64 Power. Ich finde nur nicht so gut, dass ihr den Preis so drastisch erhöht habt.

Den Jahresplaner fand ich gut. Im Club bin ich ebenfalls schon Mitglied. Ich finde es auch super, dass ihr die Charts erweitert habt. Nur das mit den Entwickler Top 10 sollte man noch mal irgendwie überarbeiten. Oder findet ihr wirklich, dass Ubi Soft bessere Spiele herstellt als Rare? Ich habe dann noch zwei Fragen:

1. An welche E-Mail-Adresse soll man die Lesertests schicken?
2. Auf Seite 65 der Ausgabe 12/99 ist unten in der Werbung das Evolution Control System abgebildet. Könntet ihr davon nicht mal einen Test machen? Mich interessiert nämlich sehr, was das ist und wie gut es ist.

Ich wünsche euch allen weiterhin viel Erfolg. Und dir, Tom, wünsche ich, dass du einmal genauso beliebt sein wirst wie ex-Onkel Tom! Good Tschüss!

Tobias

Onkel Tom: Natürlich kann man nicht sagen, dass Ubi Soft bessere Spiele produziert als Rare. Das lässt sich aus der Entwickler Top 10 nicht ableiten. Vielmehr ermitteln wir hier einen Durchschnittswert

für die GESAMTE Spielepalette eines Herstellers. Daraus lassen sich dann Rückschlüsse über die Produktpolitik der Firmen ableiten. Ist ein Hersteller bemüht, nur erstklassige Ware auf den Markt zu bringen? Oder haut er uns gedankenlos sowohl Top-Titel als auch absoluten Schrott um die Ohren? Diese Top 10 ist also eine Art Image-Barometer für die Softwarefirmen. Und Ubi Soft und Rare liegen da doch ziemlich eng beieinander.
❶ Die Lesertests könnt ihr an Martin und Florian schicken. Die E-Mail-Adressen unserer beiden Obermacker stehen hinten im Impressum. Die Postadresse ist übrigens die neue Redaktionsanschrift in Bochum, steht ebenfalls im Impressum.
❷ Hm, was das ist? Ich schau mal... Sieht aus wie ein Blutdruckmessgerät. Mit eingebauter Mini-Konsole. So eine Art medizinischer Game Boy. Stimmt, das muss der lang angekündigte *Game Boy Medic* sein! Wahnsinn!!! Du hast Recht, sowas muss getestet werden. Ich werde Florian darum bitten. Vielleicht hilft ihm das auch, seinen wöchentlich auftretenden Blutstürzen vorzubeugen. Lass dich überraschen.

Gewöhnungsbedürftig

Nos salvo, amici!

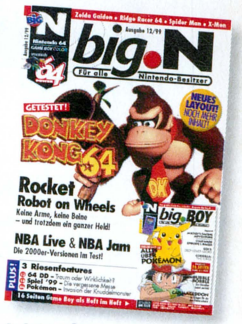
Euer neues Magazin. Hm... was soll ich sagen? Erst einmal finde ich es gut, dass ihr euer Game Boy Color-Magazin in dieses Heft miteinbezogen habt, da ich diesen besitze. Dieser Teil ist von der Größe genau richtig, sollte aber nicht größer werden. Was ich auch sehr gut finde, ist die neue Lesertestrubrik. Dort kann man sehen, was andere Spieler von diversen Spielen halten. Auch die neuen, vielen Charts finde ich echt gut.

Der Rest jedoch (insbesondere das ganze Layout im Heft) ist halt noch arg gewöhnungsbedürftig. Damit meine ich, dass das Magazin nicht unbedingt schlecht ist, aber doch anders als bei der 64 Power. Den neuen Namen, big.N, finde ich überhaupt nicht schlimm, da das Heft ja die Themen N64 und GBC umfasst. Die ganze Sache mit dem neuen Magazin muss man noch einige Ausgaben abwarten, um ein Urteil fällen zu können.

Einerseits hat Donkey Kong 64 95% bei euch im Test und Rayman 2 91%. Aber andererseits ist Rayman 2 bei euch "wärmstens zu empfehlen". Welches der beiden Spiele soll ich mir zulegen?

Ich wünsche euch noch viel Erfolg beim neuen Magazin. Euer schon 2-jähriger Abonnent

Julian



Onkel Tom: Der Unterschied zwischen 95% und 91% ist wirklich nicht sehr groß. Wenn man aber bedenkt, dass Rayman 2 bei uns "nur" mit 90% bewertet wurde, sieht die Sache schon viiieel komplizierter aus. Ich würde trotzdem sagen, die Spiele sind alle beide wärmstens zu empfehlen. Lies dir noch mal die Reviews durch, schau dir die Screenshots an, und du weißt, was du bei DK 64 bzw. bei Rayman 2 zu erwarten hast. Kauf das Spiel, auf das du am meisten Bock hast. Zur Not kannst du die Entscheidung auch auswürfeln oder eine Münze werfen. Du kannst hier wirklich nichts falsch machen. Übrigens, für einen Zweijährigen hast du schon eine ziemlich flotte Schreibe...

Falsche Wertung?

Hi Tommy 2!

Es begann alles bei der Ausgabe 10/98. Da bekam ich doch tatsächlich ein Mag zum Geburtstag, von dem ich überhaupt nichts hielt. Ja, richtig, dieses hieß 64 POWER. Mein Interesse steigerte sich aber, indem ich sie von Anfang bis zum Ende durchlas. So entdeckte ich, dass viel mehr in diesem Heft steckte, als ich es zuerst vermutete.

Ich kaufe das Mag seit dieser Ausgabe jeden Monat. Nun heißt ihr big.N.

Eigentlich werde ich die 64 POWER sehr vermissen, aber ich sehe auch ein, dass diese Änderung fällig war. Ihr werdet das Unmögliche möglich machen, nämlich die 64 POWER zu übertreffen, dazu habt ihr mein Vertrauen.

Nach dieser herzergreifenden Geschichte habe ich auch noch ein paar Fragen:

1. Legt ihr ab jetzt jeder Ausgabe ein oder zwei Bücher bei? Auf Dauer wird das nämlich teuer, besonders für den, der auch noch ein zweites Magazin liest.
2. Wird es eigentlich jemals eine höhere Wertung als 98 % geben? Ich finde, dass Spiele, die heutzutage herauskommen, deutlich besser als Zelda sind. Spätere Spiele werden darunter leiden.
3. Warum bekommt Rayman 2 bei euch weniger % als Super Mario 64, obwohl es HAUSHOCH überlegen ist?
4. Stimmt es, dass Pokémon Stadium bei uns als Pokémon Stadium erscheinen wird?
5. Druckt ihr diesen Brief ab, obwohl ich aus Österreich bin?

PS: Viel Glück der ganzen Redaktion mit dem neuen Magazin!

Marcel Schöpfer

Onkel Tom: Eine wahrlich herzzerreißende Geschichte, die du uns da zu berichten weißt. Karsten musste sich sogar eine Träne der Rührung unter der Nase verreiben.

1 Ja, das haben wir vor. Aber doch nicht gleich zwei Stück! Oder sammelst du Terminplaner? Das Cheatbuch werden wir allerdings beibehalten, das ist bei unseren Leserinnen und Lesern ziemlich geil angekommen. Was das Finanzielle angeht, hast du natürlich Recht. Wir haben lange darüber geredet, welchen Heftpreis wir euch zumuten können. Doch wenn du mal die Qualität von Papier, Druck und Inhalt mit der anderer Hefte in diesem Preisbereich vergleichst... dann liegen wir mit Mag und Cheatbuch doch prima im Rennen! 2 Wenn Zelda: Ocarina Of Time (das meinst du, oder?) heute von uns getestet würde, könnten wir dem Titel auch keine 98 % mehr geben. Vielleicht 94 % oder so... Die Prozentzahl beschreibt, inwieweit die von einem durchschnittlichen Videospieler zum Zeitpunkt des Reviews an ein neues Spiel zu stellenden Ansprüche von dem Testkandidaten erfüllt wurden. Klar, ne? Unsere Ansprüche werden von Tag zu Tag höher, entsprechend der fortschreitenden technischen Entwicklung. Zu seiner Zeit war Ocarina Of Time wirklich allererste Sahne, heute würden wir, zumindest in den technischen Disziplinen, einen Tick mehr erwarten, um noch einmal diese hohe Wertung zu vergeben. Kurz: Ein Spiel, das heute 98 % bekommt, ist besser als der Zelda-Titel. Die 100 % sind dabei wohl eher ein theoretischer Wert. 3 Weil er es nicht anders verdient hat, dieses Weichei. Warum das so ist, dazu haben meine Kollegen seitenlange Reviews geschrieben; soll ich die jetzt nochmal zitieren? Ein Vorschlag zur Güte: Schreib uns einen Lesertest, da kannst du deinen Sermon in Ruhe ablassen. Mit ein bisschen Glück wird er abgedruckt, und du kassierst die fette Prämie! 4 Ja. Es sei denn, du hast einen besseren Vorschlag. 5 Kopf hoch, Marcel, das sehen wir nicht so eng. Schließlich kannst du ja nichts dafür. Und danke auch für die Glückwünsche.

Gesunde Darmflora

Hallo!

Erst einmal will ich euch sagen, dass ihr das beste Mag seid. Euer Schreibstil ist geil, genau wie die Themen. Ich hätte eine Frage:

1. Wann kommt der Dolphin?
2. Wann kommt das neue Zelda?
3. Druckt diese Mail ab, oder ich zerstöre die Welt! Hahahaha!
4. Wird Perfekt Darm in Deutschland erscheinen?

Ich würde gerne noch etwas zu deinem am meisten gehassten Thema sagen: KONSOLEN-KRIEG. Ich finde es bescheuert, wenn Nintendo- und PlayStation-Besitzer sich gegenseitig fertig machen. Gäbe es die Konkurrenz zwischen Nintendo und Sony nicht, dann gäbe es nicht auf beiden Konsolen so viele gute Spiele. Das ist meine Meinung. Wer noch etwas über den KONSOLENKRIEG sagt, der wird von mir zu zwei Jahren Musikantenstadl verurteilt.

Hier noch ein Witz: Gehen vier Lehrer zu McDonalds und essen Hamburger. Nach kurzer Zeit fallen sie tot um. Einen Tag später gehen wieder vier Lehrer zu McDonalds. Sie essen Pommes. Am nächsten Tag gehen vier Schüler zu McDonalds und singen: McDonalds ist einfach gut.

Auf Wiedersehen. Euer treuer Leser

Thomas J.

Onkel Tom: Echt scharf, der Witz! Hohohohooo! Was mich jetzt aber interessieren würde: Was ist aus den vier Paukern geworden, die Pommes gegessen haben? Hm?

1 Das hängt davon ab, wie erregt er ist.

2 Wo kommen wir her, wo gehen wir hin? Wann kommt der verdammte Pizza-Service? Fragen, nichts als Fragen!

3 Okay, überredet!

4 Was ist denn das? Ein Abführmittel oder was gegen, äh, Diarrhöe? Erkundige dich einfach mal beim Apotheker deines Vertrauens, dann wird die Sache auch schon bald wieder feste Formen annehmen. *(Hallo, Tom! Die richtige Antwort wäre "ja" gewesen. Der Chefmartin)*

Armorines * Air Boarder * Beetle Adv. Racing * Bio Freaks * Bomberman * Buck Bumble * Bust-A-Move 2 * Command & Conquer * Destruction Derby * Donkey Ko

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Viele Preisreduzierungen - Nur solange Vorrat reicht!

GAMEBOY

Aladdin JR	29,95
Animaniacs JR	39,95
Asterix & Obelix JR	39,95
Castlevania 3	39,95
Donkey C.L. 2 & 3 je	39,95
Dr. Mario G	39,95
Earthworm Jim JR	29,95
Molemania G	39,95
Pokemon *blau* / *rot* je	59,95
Primal Rage	29,95
Schiffe Versenken	49,95
Space Invaders A	24,95
S. Mario L. 1 & 3 je	39,95
Tamagotchi	19,95
T 2 - Arcade Game	19,95
Tim im Sonnentem.	39,95
True Lies A	19,95
WWF Superstar 1	29,95

Game Boy Color:

Game Boy Color je	139,-
AC Adapter & Batt.	39,95
Netzteil	39,95
10 Pin Bowling	59,95
A Bug´s Life JR	59,95
Asterix & Obelix	59,95
Battleships A	49,95
Blast Bass Fishing	59,95
Bomberman Quest	59,95
Breakout A	49,95
Bubble Bobble	49,95
Caesars Palace 2	49,95
Carmageddon dt.	59,95
Centipede SH	49,95
Chessmaster	59,95
Chase HQ	39,95
Conkers Pocket Tales	59,95
Cool Hand G	49,95
Crazy Bikers R	59,95
Daffy Duck (12) JR	59,95
Defender	39,95
Evel Knievel R	59,95
F1 World GP	59,95
F-15 Strike Eagle (12)	59,95
Frogger JR	49,95
Game & Watch Gal.	44,95
Gex JR	54,95
Grand Theft Auto	59,95
Harvest Moon RPG	59,95
Hexcite	39,95
Hollywood Pinball	39,95
Holy Magic Century	54,95
Hugo 2 1/2 JR	59,95
Klax G	49,95
Klustar G	49,95
Legend of the River	49,95
Looney Tunes	59,95
Lucky Luke JR	59,95
Mario Golf SP	59,95
Maus, Die	59,95
Men in Black JR	49,95
Micro Machines (12)	59,95
Missile Command	39,95
Mission Impossible	59,95
Montezuma´s Return	49,95
Mortal Kombat 4	39,95
NBA Pro 99	39,95
Paperboy R	59,95
Pitfall JR	39,95
Pocket Bomberman	44,95
Power Quest A	39,95
Quest for Camelot	59,95
R-Type DX	39,95
Rampage World Tour	49,95
Reservoir Rats JR	39,95
Ronaldo V-Football	59,95
Rugrats JR	49,95
Schweinchen Babe	59,95
Shadowgate RPG	49,95
Shanghai Pocket G	49,95
Silicon Valley	49,95
Spy Hunter & Moon P.	59,95
Spy Vs Spy A	49,95
Star Wars Racer (12)	59,95
S. Mario Bros. JR	59,95
Suzuki Extreme R	59,95
Tabaluga RPG	59,95
Tarzan	59,95
Tetris Deluxe G	44,95
Tom & Jerry (12)	59,95
Top Gear Rally	64,95
Turok 2 A	39,95
V-Rally R	59,95
Warioland 2 JR	59,95
World Rally R (12)	59,95
Worms Armageddon	59,95
WWF Attitude	59,95
Zelda RPG	59,95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

ACME Animation	39,95
Aero the Acrobat 2 a	29,95
Air Cavalry A	39,95
Aladdin JR	39,95
Arkanoid G	29,95
Asterix JR	39,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <a> A	39,95
Cutthrout Island A	29,95
Donald in Maui Mall.	39,95
Donkey K.Country	39,95
Donkey Kong C. 2	39,95
<dt. Anleitung>	
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a/OV>	19,95
FIFA Soccer '96 SP	29,95
FIFA Soccer 97	39,95
Harvest Moon RPG	39,95
Incr.Crash Dummies	19,95
John Madden	19,95
Judge Dredd A	29,95
Justice League B	29,95
Kirby´s Dream C. a	39,95
Kirby´s Fun Pack G	39,95
Kirby´s Ghost Trap	39,95
Lost Vikings 2	39,95
Lucky Luke JR	39,95
Lufia incl. Berater	39,95
Magical Quest	39,95
Marvel Super Heroes	39,95
Mickey & Minni	39,95
Mohawk & Headph.	29,95
Mr. Do A	29,95
NBA Give'n Go	39,95
NBA Hangtime SP	29,95
NBA Live '97 SP	39,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	39,95
N. Mansell World C.	39,95
Pac Man 2 JR	39,95
PGA Tour Golf '96	39,95
Pinball Dreams G	39,95
Pinocchio	49,95
Prehistorik Man JR	29,95
Primal Rage A	29,95
Puzzle Bobble G	49,95
Realm JR	39,95
Revolution X A	29,95
Schlümpfe 1 & 2 je	39,95
Secret of Evermore incl. Spielberater	49,95
Shaq Fu <a> A	29,95
Sim City G	49,95
Sonic Blastman <a>	29,95
Spirou JR	39,95
Star Trek DS9 A	29,95
Star Trek NG A	49,95
S. Bomberman 2	59,95
S. Mario World <a>	39,95
S. Mario World 2	49,95
Super Metroid A	39,95
Super Star Wars A	39,95
Super Star Wars <a>	29,95
S. Streetfighter 2	39,95
Super Tennis	29,95
T 2 Arcade Game	39,95
T 2 Judgment Day	39,95
Terranigma incl. Spielberater RPG	49,95
Tetris Attack G	39,95
Tim im Sonnentempel	39,95
Tim in Tibet JR	39,95
Timecop A	19,95
Toy Story JR	39,95
Vortex	29,95
Weapon Lord B	39,95
Whizz	39,95
Wild Guns A	39,95
Williams Arcade Hits	29,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms G	39,95
Zero the Kamikaze a	29,95
Zoop G	29,95

S-NES Zubehör:

5 Spieler Adapter	19,95
Antennenkabel	19,95
Antennen-Umschalter	4,95
Joyboard Arcade	39,95
RGB Kabel "Scart"	19,95
S-Nes Konsole	139,95
S. Scope & 6 Games	89,95

NINTENDO 64

Armorines in Projekt Swarm dt./engl. je	89,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bass Hunter	99,95
Battle Zone (12)	109,95
Bio Freaks "uncut"	89,95
Box Champions 2000	94,95
Carmageddon Dt.	94,95
Castlevania 3D	104,95
Command & Conq.	109,95
Destruction Derby	104,95
Donkey Kong	99,95
Donkey Kong & 4 MB Ram Erweiterung	129,95
Earthworm Jim 3D	89,95
F1 World Grand P.2	79,95
Fighting Force (01)	109,95
Gauntlet: Legends	99,95
Gex 3: Deep Cover	109,95
Grand Theft Auto (12)	94,95
Hot Wheels R	89,95
Hybried Heaven	109,95
Jet Force Gemini	99,95
Knock Out Kings	99,95
Lego Racers	104,95
Magical Tetris	99,95
Mario Golf SP	99,95
Mario Party G	84,95
Monster Truck M.	89,95
Mystical Ninja 2	99,95
NBA Jam 2000 (12)	89,95
NBA Live 2000 (12)	99,95
New Tetris, The	84,95
Nuclear Strike (12)	109,95
Perfekt Dark (12)	109,95
Racing Simulation	89,95
Rainbow Six (12)	94,95
Rayman 2	99,95
Ready to Rumble	99,95
Road Rash (12)	109,95
Roadsters 99 (12)	104,95
Rocket - Robot on Wheels	109,95
Ruff & Tumble (12)	104,95
Rugrats Schatzs.	99,95
Shadowgate RPG	99,95
Shadowman	99,95
South Park	99,95
South Park Luv Sha.	89,95
Space Race (12)	109,95
Star Wars Racer ab	89,95
Star Wars Rogue S.	99,95
Starcraft (12/01)	104,95
Super Smash Bros.	89,95
Supercross 2000	99,95
Tonic Trouble	99,95
Top Gear Rally 2	109,95
Turok - Legenden des verlorende Landes	89,95
Turok Rage Wars	99,95
Twisted E. Snowboa.	69,95
Ultimate Football 12)	99,95
WCW Mayhem (12)	99,95
World Driver Champ.	109,95
World L. Soccer (12)	104,95
Worms Armageddon	99,95
Wrestlemania 2000	109,95
WWF Attitude	99,95
Xena Warrior Princ.	109,95
Zelda 64 RPG	99,95
Zero Hour A	109,95

Sonder-angebote:

Aero Gauge R	39,95
Air Boarder 64 R	49,95
Beetle Adv. Racing	39,95
Blast Corps	49,95
Body Harvest A	49,95
Bomberman 64 G	49,95
Bomberman Hero	49,95
Buck Bumble A	39,95
Bust-A-Move 2 G	39,95
Bust-A-Move 3 G	49,95
Charlie Blast Cha.	39,95
Chopper Attack A	69,95
Clayfighter 63 1/3	39,95
Cruis´n USA R	49,95
Cruis´n World R	49,95
Dark Rift B	39,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes B	39,95
Extreme G R	39,95
Extreme G 2 R	49,95
F1 Pole Position R	39,95
F1 World GP	59,95
F-Zero X R	59,95
FIFA 64 SP	39,95
FIFA Soccer '98 SP	49,95
Fighters Destiny B	69,95
Flying Dragons B	49,95
Forsaken A	44,95
G.A.S.P. B	39,95
Gex 2 - 3D JR	59,95
Hexen A	44,95
Holy Magic Century	49,95
Int. Superstar Soccer	39,95
Int. Super.Soccer 98	49,95
John Madden 64	29,95
John Madden '99	49,95
Lamborghini 64 R	39,95
Lylat Wars & Rumble	59,95
Mace The Dark Age	49,95
Mario 64 o.V.	59,95
Mario Kart R	64,95
Micro Machines	39,95
Mischief Makers	39,95
Multi Racing Champ.	39,95
Mystical Ninja	49,95
Nagano Winter Olymp.	49,95
Nascar Racing 99	39,95
NBA Courtside SP	39,95
NBA Jam '99 SP	39,95
NBA Live '99 SP	39,95
NBA Pro 98 SP	39,95
NFL Quaterback 98	29,95
NFL Quaterback 99	49,95
NHL Breakaway SP	39,95
NHL Breakaway 99	49,95
NHL Hockey '99 SP	39,95
Off Road Challenge	59,95
Olympic Hockey	39,95
Pilotwings	49,95
S.C.A.R.S. R	49,95
San Francisco Rush	44,95
San Francisco 2	59,95
Silicon Valley	39,95
Snowboard Kids R	59,95
Star Shot	29,95
Tetrisphere G	69,95
Turok 2 A	49,95
Turok 2 <a/uncut>	59,95
V-Rally R	69,95
Virtual Chess G	39,95
Virtual Pool G	49,95
Waialae C. Club Golf	49,95
Wave Race R	59,95
W.Gretzky Hockey	29,95
Gretzky Hockey 98	39,95
WCW Revenge	49,95
Wetrix <a> G	39,95
Wipeout 2097 R	49,95

N64 - ZUBEHÖR:

Nintendo 64	189,-
Nintendo 64 & Mario	229,-
N64 & Star Wars R.	269,-
4MB Ram Erweiterung	49,95
Akku Set	39,95
Antennenkabel	29,95
AV Kabel Cinch	19,95

Dekorkit Shadowman 19,80

Dekor kit Turok 19,80

Joyboard	79,95
Joypad je	34,95
Joypad Orginal je	39,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad <3 in 1>	89,95
Lenkrad V3	109,95
Memory Card Org.	19,95
Memory Card 1 MB	24,95
Memory Card 8 MB	59,95
RGB Kabel	19,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & 1 MB	34,95
SV 303 Super Pad	39,95
SV 362 Shark Pad	49,95
Ultra Racer	49,95
Vortex SV 382	69,95
X-ploder	89,95

Figuren:

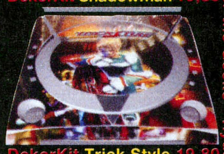
Akte X je	29,95
Alien ab	19,95
Alphaflight je	29,95
...& Batman Video	39,95
Bone je	29,95
Crash Bandicoot je	29,95
Diddy Kong je	29,95
Duke	24,95
Final Fantasy 8 je	29,95
Lady Death je	29,95
Lara Croft ab	39,95
Major <Q2>	19,95
MGS ab	19,95
Pokemon ab	19,95
Pokemon Flummi	14,95
Resident Evil je	29,95
Spawn ab	29,95
Star Wars ab	19,95
Tekken 3 je	29,95
X-Men je	34,95
Zelda - Ganon	29,95
Zelda - Link	29,95
Zelda 3er Set	29,95

Dreamcast:

Dreamcast	479,-
Controller	49,95

DekorKit Elfe im Ring 19,80

DekorKit Shadowman 19,80



DekorKit Trick Style 19,80

Gun	TBA
Joypadverlängerung	19,95
RGB Kabel Special	29,95
Visual Memory	49,95
Aero Wings	84,95
Blue Stinger A	89,95
Buggy Heat R	84,95
Dynamite Cop 2 A	84,95
Evolution	84,95
Fighting Force 2	84,95
Ego Shooter	89,95
HydroThunder	99,95
Incoming A	99,95
Jimmy White's Cue.	89,95
Pen Pen R	99,95
Power Stone	84,95
Psychic Force	89,95
Ready 2 Rumble	99,95
Resident Evil Code	99,95
ReVolt (12)	89,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman (12)	89,95
Snow Surfers	84,95
Sonic Adventures	84,95
Soul Calibur	99,95
Soul Fighter	99,95
South Park Luv Sh.	89,95
South Park Rally	89,95
Speed Devils	84,95
Suzuki Alstare Racer	84,95
Tee Off (11)	89,95
Tokyo Highway C.	84,95
Toy Commander	84,95
Trick Style	89,95
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd O.	99,95
Virtua Fighter 3	84,95
Worldwide Soccer	84,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Attitude	89,95

Importe auf Anfrage
<keine Nintendo-Importe!!!

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice"

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am Nächsten Tag bei Ihnen!!!

LADENGESCHÄFTE:
Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
48143 Münster * Windthorststr. 13
Bielefeld Brackwede * Treppenstr. 10
49504 Lotte / Büren * Strotheweg 12
Händleranfragen willkommen !
% = Bewertung 64 Power

http://www.freaksshop.de

Wir haben fast 100.000 PC- und Videospiele- Artikel auf Lager!

a = ausländische Version / Rote Schrift auf Schwarze Balken => Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spiele

Zelda 64 * WCW/NWO Revenge * Turok Ragewars * Turok 2 * Star Shot * Star Wars Racer * Star Wars R. Squ. * South Park Chefs * Smash Brother

Charts, Charts, Charts

Nintendo 64

Mario zeigt sich immer noch bestens positioniert, auch wenn sein Handicap sich leicht verschlechtert hat. Viele Neueinsteiger gibt es nicht, was sich im nächsten Monat aber radikal ändern dürfte!

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb	Unsere Wertung
◆	1	1	Mario Party	Nintendo	86 %
▲	2	3	Star Wars: Episode 1 Racer	Nintendo	91 %
▼	3	2	Mario Golf	Nintendo	90 %
▲	4	5	WCW vs NWO Revenge	Konami	87 %
▲	5	9	Rayman 2	Ubi Soft	90 %
▲	6	11	Hybrid Heaven	Konami	78 %
◆	7	7	The Legend of Zelda	Nintendo	98 %
●	8	—	Box Champions	EA	66 %
▼	9	4	ShadowMan	Acclaim	87 %
▼	10	6	Command & Conquer	Nintendo	85 %
▼	11	8	WipEout 64	Konami	90 %
▼	12	10	F1 World Grand Prix 2	Nintendo	90 %
◆	13	—	Carmageddon 64	Virgin	70 %
●	14	14	Duke Nukem: Zero Hour (dt.)	GT	90 %
▼	15	13	Turok 2	Acclaim	94 %
▲	16	19	Rugrats – die große Schatzsuche	THQ	44 %
▼	17	12	Body Harvest	Gremlin	83 %
▼	18	15	International Superstar Soccer 98	Konami	95 %
▼	19	17	Castlevania	Konami	88 %
▼	20	16	Holy Magic Century	Konami	67 %

Most Wanted!

Auf diese zehn Spiele (oder PAL-Versionen) warten wir in der Redaktion am meisten:

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	Zelda Gaiden	Nintendo	Nintendo
2	Perfect Dark	Rare	Nintendo
3	Mario Party 2	Hudson	Nintendo
4	Pokémon Snap	HAL	Nintendo
5	Pokémon Stadium	HAL	Nintendo
6	Resident Evil 64	Angel Studios	Virgin
7	Daikatana	Ion Storm	Mitsui
8	Harvest Moon	Natsume	Crave
9	Castlevania SE	KCEK	Konami
10	Spider Man	Syrox	Activision

Game Boy Top 10

	Diesen Monat	Letzten Monat	Titel	Vertrieb
◆	1	1	Pokémon – blau	Nintendo
◆	2	2	Pokémon – rot	Nintendo
▲	3	4	Tetris Deluxe (Color)	Nintendo
▼	4	3	Super Mario Bros Deluxe (Color)	Nintendo
●	5	—	Duke Nukem (Color)	GT Interactive
◆	6	6	Game & Watch Gallery 2 (Color)	Nintendo
▲	7	10	Zelda DX (Color)	Nintendo
●	8	—	Tarzan (color)	Activision
●	9	—	Antz (Color)	Infogrames
▼	10	5	Tabaluga (Color)	Infogrames

US-Bestseller

Was geht derzeit in Amiland am häufigsten über die Theke, inklusive Vorbestellungen? Wir haben die Antwort:

Platz	Titel	Entwickler	Vertrieb
1	WWF Wrestlemania 2000	THQ	THQ
2	Donkey Kong 64	Rare	Nintendo
3	Rainbow Six	Saffire	Take 2
4	Indiziert	Angel Studios	Virgin
5	Pokémon Snap	HAL	Nintendo
6	Donkey Kong Bundle	Rare/Nintendo	Nintendo
7	Rayman 2	Ubi Soft	Ubi Soft
8	Gauntlet Legends	Midway	Konami
9	Jet Force Gemini	Rare	Nintendo
10	NBA Live 2000	EA Sports	EA

Donkey Kong 64

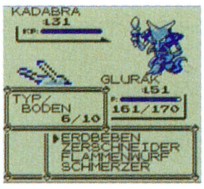
Gauntlet Legends

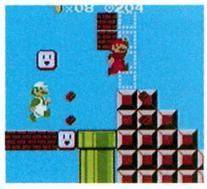
Rayman 2

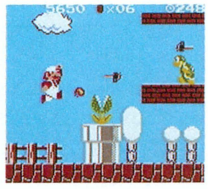
Publisher Top 10

Wer vertreibt die besten Spiele? Um das herauszufinden, bekommt ein Publisher für jedes von ihm in den Handel gebrachte Spiel einen Punkt. Einen Zusatzpunkt gibt es jeweils für eine Wertung von über 80 bzw. über 90 Prozent. Für jedes Spiel, das mit weniger als 50 Prozent bewertet wurde, ziehen wir einen Strafpunkt ab. Grundlage sind alle PAL-Tests in der 64 Power/big.N. Importe und Spiele, die auf dem Index gelandet sind, haben wir nicht berücksichtigt.

Platz	Publisher	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Nintendo	23	18	12	3	50
2	Acclaim	16	13	7	1	35
3	Konami	11	5	4	0	20
4	EA (Sports)	8	7	1	1	15
5	Ubi Soft	7	6	1	0	14
6	GT Interactive	6	3	1	0	10
7	Infogrames	5	5	0	0	10
8	Mitsui	4	1	1	1	5
9	Crave	2	1	0	0	3
10	Activision/THQ	2	0	0	0	2







Entwickler Top 10

Und wer entwickelt die besten Spiele? Wir ermittelten diese Rangliste nach dem gleichen Prinzip wie die Publisher-Charts. Tests der vorliegenden Ausgabe werden in beiden Fällen erst im Folgemonat berücksichtigt.

Platz	Entwickler	Spiele	+ 80%	+ 90%	- 50%	Punkte
1	Acclaim	12	10	6	1	27
2	Nintendo	8	8	7	0	23
3	EA (Sports)	7	6	2	1	14
4	Rare	5	4	3	0	12
5	Ubi Soft	5	4	1	0	10
6	Midway	5	3	0	0	8
7	Konami	3	3	2	0	8
8	Paradigm	4	2	1	2	5
9	LucasArts	2	2	1	0	5
10	Probe	3	1	0	0	4

Redaktionscharts

Wir über uns – so lautet das Motto dieser Seite. Damit du siehst, was das big.N-Team spielt, hört, liest und sonst so macht.

Florian Seidel
Favoriten

Spiele Top 3

1. **Donkey Kong 64**
2. **Roadsters 2000**
3. **Namco Museum 64**

Buch: Arthur Golden: Die Geisha
Film: South Park: The Movie
CD: Blackmore's Night: Shadow of the Moon
Und sonst? Pendelt regelmäßig zwischen Bochum und Bamberg.

Martin Mirbach
Favoriten

Spiele Top 3

1. **Donkey Kong 64**
2. **WWF Wrestlemania 2000**
3. **Duke Nukem (GB)**

Buch: Leonard Herman: Phoenix
Film: End of Days
CD: Y & T: Down for the Count
Und sonst? Pendelt regelmäßig zwischen Bochum und Essen.

Michel Kieselstein
Favoriten

Spiele Top 3

1. **Donkey Kong 64**
2. **Roadsters 2000**
3. **Super Mario Kart (SNES)**

Buch: Bodo Schaefer: Der Weg zur finanziellen Freiheit.
Film: Die Welt ist nicht genug
CD: Alles von Frans Bauer
Und sonst? Träumt vom Urlaub auf Curacao.

Tom Gerlach
Favoriten

Spiele Top 3

1. **Rayman 2**
2. **Armorines**
3. **Total Soccer (GB)**

Buch: Chuck Palahniuk: Fight Club
Film: Abba – Der Film
CD: Blümchen: Live in Berlin
Und sonst? Hat noch nie so viel Post bekommen wie jetzt.

Martin Messing
Favoriten

Spiele Top 3

1. **NBA Live 2000**
2. **ISS 98**
3. **Duke Nukem: Zero Hour**

Buch: Elisabeth Hand: 12 Monkeys
Film: Die Matrix
CD: Metallica: S & M
Und sonst? Verdrängt Weihnachtsstress und Familienbesuche.

Björn Seum
Favoriten

Spiele Top 3

1. **WWF**
2. **Donkey Kong 64**
3. **Resident Evil 64**

Buch: Frank Böckelman: Die Gelben, die Schwarzen, die Weißen
Film: American History X
CD: Limp Bizkit: Signification Other
Und sonst? Trägt seit neuestem auf dem Skateboard einen Helm.

Benjamin Kegel
Favoriten

Spiele Top 3

1. **Duck Nuckl**
2. **Worms: Armageddon**
3. **WWF Attitude**

Buch: Forgotten Realms-Serie
Film: End of Days
CD: Chroniken des schwarzen Mondes
Und sonst? Lebt in seiner eigenen Lost World.

Karsten Rohloff
Favoriten

Spiele Top 3

1. **Resident Evil 64**
2. **Carmageddon (GB)**
3. **Destruction Derby 64**

Buch: Marquis de Sade: Justine
Film: Fight Club
CD: Umbra Et Imago: Infantile Spiele
Und sonst? Arbeitet nur noch bei Kerzenlicht.

Martin Wilmer
Favoriten

Spiele Top 3

1. **Donkey Kong 64**
2. **Pokémon (GB)**
3. **Mario Kart 64**

Buch: Konrad Duden: Nimm den Duden, sonst nehm ich den
Film: Die Matrix
CD: The First Days Of Spring: TFDOS
Und sonst? Muss dringend zum Zahnarzt, traut sich aber nicht.

Service

Aktuelle Terminverschiebungen

Aufmerksamen Lesern wird es nicht entgangen sein, trotzdem wollen wir dir die aktuellen Verschiebungen noch mal unter die Nase reiben. Schließlich ist es Weihnachtszeit, und du willst doch wissen, was dir entgeht, oder?

Asteroids Hyper 64

Seit Monaten dieselben News von Crave: "In zwei Wochen rechnen wir mit was Spielbarem!" Jetzt endlich die Erlösung, wenn auch ganz anders, als wir sie uns vorgestellt hatten. Der Release ist geplatzt und wurde erst einmal auf Februar verlegt.

Paperboy 64

Der Zeitungsbote hat offensichtlich einen Platten. Oder Angst vor winterlichem Glatteis. Auf jeden Fall können wir unsere Morgenzeitung für die nächste Zeit vergessen, da das Spiel auf Februar verschoben wurde. Also, weiter raus zum Kiosk.

Top Gear Rally 2 & Hyperbike

Top Gear Hyperbike bekommt nun doch einen Streckeneditor und bleibt daher etwas länger in der Werkstatt. Für die Verspätung von *Top Gear Rally 2* konnte uns Mitsui dagegen keinen triftigen Grund nennen.

Vigilante 8: 2. Herausforderung

Komische Sache, das! Ein Testmuster hatten wir schon, was wir von dem Teil halten, kannst du in dieser Ausgabe nachlesen. Dann die Nachricht von Activision: Wir verschieben das Spiel auf nächstes Jahr, Ende Januar wird`s auf jeden Fall.

Fremdsprachen für alle

So, so! Japanisch reicht Euch also nicht? Ihr hättet es auch noch gern auf Englisch, obwohl die Begriffe häufig gleich sind? Uns soll`s recht sein...

Abbrechen	やめてください	Quit
Arcade	アーケード	Arcade
Button	ボタン	Button
Datum	日付	Date
Deutsch	ドイツです	German
Einstellungen	環境	Settings
Ende	終り	End
Englisch	英語です	English
Fortsetzen	続いてください	Continue
Schwer	硬いのです	Hard
High Score	高いスコア	High Score
Ja	はい	Yes
Leicht	容易です	Easy
Mittel	中位	Medium
Nein	全く	No
Sprache	言語	Language
Start	出発してくださいリセット	Start
Strecke	トラック	Track

Adressen, Websites, Hotlines

Acclaim
Leuchtenbergring 20
81677 München
Hotline: 089-32940600
Mo, Mi, Fr 14-19 h
Website: http://www.acclaim.de
E-Mail: hilfe@acclaimworld.net

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstr. 1
85737 Ismaning
Hotline: 0190-510055
Mo-Fr 14-18 h, Sa 16-18 h
Website: http://www.activision.de
E-Mai: info@activision.de

Codemasters GmbH
Rosenheimer Str. 139
81671 München
Hotline: nein
Website: http://www.codemasters.de
E-Mail: nein

Crave Entertainment
Wichmannstr. 4 / Haus 13
22607 Hamburg
Hotline: nein
Website: http://www.crave.de
E-Mail: nein

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen
Hotline: 01907-87906
Mo-Fr 9.30-17.30 h
Website: http://www.ea.com
E-Mail: de-support@ea.com

GT Interactive
Kundenservice
c/o maxupport
Falkenstr. 13
33758 Schloß Holte-Stukenbrock
Hotline: 01905-10050
Mo-So 15-20 h
Website: http://www.gtinteractive.de
E-Mail: gtinteractive@maxupport.de

Hasbro Interactice
Marktstr. 1
33602 Bielefeld
Hotline: 01805-427276
Mo-Fr 14-18 h
Website: http://www.hide.de
E-Mail: service@hide.de

Infogrames Deutschland
Robert-Bosch-Str. 18
63303 Dreieich-Sprendlingen
Hotline: 0190-510550
Mo-Fr 11-19 h
Website: http://www.infogrames.de
E-Mail: hotline@infogrames.de

Konami of Europe GmbH
Berber Straße 103-105
60437 Frankfurt/Main
Hotline: 069-95081288
Mo-So 14-18 h
Website: http://www.konami-europe.com
E-Mail: nein

Lego Media
c/o Harvard PR GmbH
Goethestr. 26
80336 München
Hotline: 0190-510550
Website: http://www.lego.de
E-Mail: hotline@infogrames.de

Mindscape Entertainment
c/o TLC The Learning Company GmbH
Keltenring 12
82041 Oberhaching
Hotline: 0190-87326810
Mo-Fr 14-19 h
Website: http://www.learningco.de
E-Mail: hotline@learningco.com

Take 2 Interactive GmbH
Agnesstr. 14
80798 München
Hotline: 0190-87326936
Mo-Fr 12-20 h
Website: http://www.take2.de
E-Mail: nein

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim
Hotline: 060-26940940
Mo-Fr 13-19 h
Website: http://www.nintendo.de
E-Mail: info@nintendo.de

THQ
Softgold GmbH
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst
Hotline: 02131-607333
Mo, Mi, Fr 15-18 h
Website: http://www.thq.de
E-Mail: support@thq.de

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Hotline: 0190-888241210
Mo-Fr 8.30-16 h
Website: http://www.ubisoft.de
E-Mail: nein

Virgin Interactive Deutschland GmbH
Borselstr. 16c
22765 Hamburg
Hotline: 040-89703300
Mo-Fr 15-20 h
Website: http://www.virgininteractive.de
E-Mail: hotline@setuppcs.de

Riesenangebot

Superpad 64 + Tremorpak!

Abonniere die *big.* **N.**
Jeden Monat mit
prallem **Tippsbuch** und
Game Boy Teil!

Wenn Du jetzt einen Abonnenten wirbst, erhältst Du das Superpad in der farbe eigener Wahl plus ein Tremorpack!
Bedingungen: Der von Dir geworbene Leser darf in den vergangenen 12 Monaten nicht Abonnent der big N gewesen sein! Und Du darfst Dich nicht selbst werben!

GESCHENKCOUPON **Diesen Coupon bitte benutzen, wenn Du einen neuen Abonnenten werben möchtest.**

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das big N-Abonnement *(bitte ankreuzen)*

Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 97,- (Schweiz und Österreich: DM 107,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Persönliche Angaben *(bitte in Blockschrift)*

Vorname, Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

Unterschrift:
bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei Big N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigen)

Ich zahle
(andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

- ☐ Geld liegt bei
- ☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: .....

Bankleitzahl: .....

Geldinstitut/Ort: .....

Datum, Unterschrift:
(Unterschrift des Erziehungsberechtigen)

Ich habe den nachfolgenden Abonnenten geworben und bitte um Zusendung des Superpad P307 (bitte Farbe angeben, rot, blau, schwarz, grün) + Tremorpak:

Vorname, Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

Superpad-Farbe: .....

Unterschrift:

Bitte beachten: Die Geschenken wirden nach Eingang des Geldes bzw. bei Abbuchung nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten verschickt, frühestens aber nach Ablauf der Widerrufsfrist.

SPAR COUPON **Diesen Coupon benutzen, wenn Du selbst ein Abo bestellen möchtest!**

HIERMIT BESTELLE ICH:

Das big N -Abonnement *(bitte ankreuzen)*

☐ Ich erhalte 6 Ausgaben zum Preis von nur DM 55,- (Schweiz und Österreich: DM 65,-) inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

☐ Ich erhalte 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 82,50 inklusive Porto und Verpackung. Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 11 Ausgaben, wenn ich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Persönliche Angaben *(bitte in Blockschrift)*

Vorname, Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

Unterschrift:
bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei Big N Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel) nach Bestellung. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigen)

Ich zahle
(andere Zahlungsarten können leider nicht berücksichtigt werden, Bankeinzug nur in Deutschland möglich)

- ☐ Geld liegt bei
- ☐ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
- ☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: .....

Bankleitzahl: .....

Geldinstitut/Ort: .....

Datum, Unterschrift:
(Unterschrift des Erziehungsberechtigen)

AUCH **OMA, ONKEL, TANTE, BELLO** USW DÜRFEN WERBEN.

Bitte sende einen dieser Coupons oder eine Kopie davon in einem Umschlag an:
big N, Aboservice, Postfach 3161, 48581 Gronau

Nindex

Von A-Z eine komplette Übersicht der N64-Spiele. So haben wir geurteilt...

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
1080° Snowboarding	1-2	SPS	●	—	11/98	90%	So schön war Snowboarding nie!
A Bug's Life	1	JNR	●	—	7/99	61%	Banjo krabbelt besser!
Aero Gauge	1-2	RSP	—	—	3/98	47%	Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!
Aerofighters Assault	1-2	ACT	●	—	1/98	41%	Tiefflug auf Niveau-Ebene...
Air Boarder 64	1-2	RSP	●	—	5/98	89%	Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.
All-Star Baseball 2000	1-4	SPS	●	●	6/99	93%	Astreines Spiel noch einmal verbessert!
All-Star Baseball '99	1-4	SPS	●	—	7/98	91%	Rassige Baseball-Simulation.
All Star Tennis	1-4	SPS	—	—	4/99	70%	Greife lieber zu Let's Smash!
Army Men: Sarge's Heroes *	1-4	ACT	●	●	12/99	56%	Dann lieber richtige Spielzeugsoldaten.
Art of Fighting Twin*	1-2	BEU	—	—	13/97	72%	Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.
Augusta Masters '98	1-2	SPS	—	—	9/98	25%	Golf, gar nicht schmackhaft!
Automobili Lamborghini	1-4	RSP	●	—	1/98	80%	Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.
Banjo-Kazooie	1	JNR	●	—	7-8/98	94%	Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!
Battle Phoenix*	1-2	GSK	●	—	10/98	32%	Laß diese Kugel besser nicht rollen...
Battletanx	1-4	ACT	●	—	2/99	55%	Panzerfahren zum Abgewöhnen!
Battletanx: Global Assault*	1-4	ACT	●	●	12/99	67%	Nur wenig besser als der Vorgänger.
Beetle Adventure Racing	1-4	RSP	●	—	5/99	90%	Die Beetles sind los!
Bio Freaks	1-2	BEU	●	—	7/98	82%	Brutal und intelligent zugleich.
Blast Corps	1	ACT	—	—	6-7/97	82%	Originelle und brillant präsentierte Action.
Body Harvest	1	ACT	●	—	12/98	83%	Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.
Bomberman 64	1-4	ACT	—	—	13/97	81%	Klassiker im 3-D-Gewand. Na ja...
Bomberman Hero	1	ACT	●	—	1/99	49%	Versaubeutelter Ableger der Serie.
Bottom of the 9th	1-2	SPS	—	—	7/99	69%	Greif Dir einen anderen Schläger...
Box Champions *	1-2	SPS	●	—	12/99	66%	Der Schlag ging ins Leere.
Brave Spirits Wrestling*	1-4	SPS	—	—	5/98	70%	In Sachen Wrestling gibt es Besseres.
Buck Bumble	1-2	ACT	●	—	10/98	88%	Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.
Bust-A-Move 2	1-2	GSK	—	—	7/98	88%	Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.
Bust-A-Move 3DX	1-4	GSK	●	—	2/99	90%	Vor Wut wirst Du hier nicht platzen!
California Speed	1-2	RSP	●	—	5/99	57%	Keine Power unter der Haube!
Carmageddon 64	1-4	ACT	●	●	12/99	70%	Entschärft und im Solomodus öde.
Castlevania	1	JNR	—	—	4/99	88%	Meisterwerk des Horror-Genres!
Centre Court Tennis	1-4	SPS	—	—	1/99	87%	Erstes Tennisspiel: Sehr gut!
Chameleon Twist	1-4	JNR	●	—	1/98	73%	Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.
Chameleon Twist 2	1	JNR	●	—	2/99	81%	Schwierige Steuerung, gutes Level-Design.
Charlie Blast	1-4	GSK	●	—	6/99	69%	Für den Hunger zwischendurch.
Chopper Attack	1	ACT	●	—	10/98	79%	Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.
Choro Q*	1-4	RSP	●	—	10/98	54%	Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.
Clayfighter 63 1/3	1-2	BEU	—	—	13/97	13%	Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.
Clayfighter: Sculptor's Cut	1-2	BEU	—	—	7/98	18%	Immer noch der gleiche Krampf.
Command & Conquer	1	STG	●	●	7/99	85%	Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.
Cruis'n USA	1-2	RSP	—	—	4-5/97	25%	Ein wirklich armseliges Rennspiel!
Cruis'n World	1-4	RSP	●	—	9/98	42%	Eine Fahrt ins Grauen...

Wave Race 64

Mario Kart 64

Lylat Wars

F-1 World Grand Prix

★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.

Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em Up	=	BEU	Shoot'em Up	=	SEU
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Startegie	=	STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Dark Rift	1-2	BEU	—	—	11/97	57%	Leider nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.
Destruction Derby		ACT	●	—	11/99	69%	Es gibt Besseres in diesem Genre!
Diddy Kong Racing	1-4	RSP	●	—	13/97	95%	Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!
Donkey Kong 64	1-4	JNR	●	●	12/99	95%	Grandioses Spiel mit Klassiker-Potential.
Doraemon*	1	JNR	—	—	8-9/97	40%	Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.
Dual Heroes	1-2	BEU	—	●	2/98	28%	Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...
Duke Nukem: Zero Hour	1-4	ACT	●	●	6/99	90%	Außergewöhnlich heiße Action!
Earthworm Jim 3D	1	JNR	●	●	12/99	70%	Die miese Kamera versaut alle schönen Ansätze.
Extreme G	1-4	RSP	●		13/97	91%	Für die damalige Zeit grandios.
Extreme G 2	1-4	RSP	●	—	12/98	70%	Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.
F1 Pole Position	1	RSP	—	—	12/97	78%	Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...
F-1 World Grand Prix	1-2	RSP	●	—	9/98	89%	Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!
F1 World Grand Prix 2	1-2	RSP	●	—	6/99	90%	Grandiose Fortsetzung!
FIFA 64	1-4	SPS	—	—	6-7/97	25%	Grottenschlechtes Fußball-Spiel.
FIFA: Road to World Cup '98	1-4	SPS	—	—	2/98	85%	Krasses Gegenteil von FIFA64!
FIFA '99	1-4	SPS	●	—	2/99	94%	Das bisher beste FIFA-Spiel!
Fighters Destiny	1-2	BEU	●	—	4/98	92%	Das erste gute N64-Kampfspiel.
Fighting Force	1-2	BEU	●	—	7/99	71%	Wir haben schon besser geprügelt.
Forsaken	1-4	ACT	●	—	6/98	93%	Erstklassige Action in bunter 3-D-Umgebung.
Frankreich '98: Fußball WM	1-4	SPS	—	—	6/98	93%	ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.
F-Zero X	1-4	RSP	●	—	9/98	90%	Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.
The Glory of St. Andrews*	1-4	SPS	—	—	11/97	20%	Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!
GASP: Fighters Nextream	1-2	BEU	●	—	1/99	62%	Ein echter Schlag ins Gesicht!
Gauntlet Legends	1-4	ACT	●	●	12/99	65%	Genauso langweilig wie das Original!
Gex: Deep Cover Gecko	1	JNR	●	—	11/99	74%	Solides Jump'n'Run ohne Hitqualitäten.
Gex: Enter the Gecko	1	JNR	—	—	10/98	90%	Sati(e)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3-D!
Glover	1	GSK	●	—	12/98	85%	Intelligentes Rätsel-Spiel in 3-D
Golden Nugget 64	1-4	GSK	—	—	2/99	71%	Casino-Simulation mit vielen Spielen.
GT Racing Championship	1-2	RSP	●	—	7/98	70%	Rennspiel mit Pannen.
Habu Shogi*	1-2	STG	—	—	8-9/97	XX	Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.
Holy Magic Century	1	RPG	—	—	1/99	67%	Seit Zelda 64 noch uninteressanter.
Hot Wheels Turbo Racing	1-4	RSP	●	—	11/99	75%	Rennspiel ohne Höhen und Tiefen.
Human Grand Prix*	1	RSP	—	—	6-7/97	50%	Vorgänger von F1 Pole Position.
Hybrid Heaven	1	RPG	●	●	10/99	78%	Gutes RPG mit spielerischen Längen.
Iggy's Reckin' Balls	1-4	GSK	●	—	9/98	83%	Gute Idee, flotte Rennen runde Sache!
In-Fisherman Bass Hunter*	1	SPS	●	—	9/99	66%	Unauffällige Angelsimulation.
Int. Superstar Soccer '98	1-4	SPS	●	—	10/98	95%	Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.
ISS 64	1-4	SPS	—	—	4-5/97	93%	All-Time-Favorit im Fußball-Genre.
Jeopardy	1-4	GSK	—	—	6/98	30%	Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!
Jet Force Gemini	1-4	ACT	●	—	11/99	91%	Extrem anspruchsvoller Shooter.
J-League Dynamite Soccer*	1-4	SPS	—	—	12/97	50%	Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!

Im Dauertest

Mystical Ninja 2 Starring Goemon

Testdauer: 8 Monate, **Replay-Wert:** 4/5

Goemon, der kleine Ninja mit dem stacheligen, blauen Haar, hat in Mystical Ninja 2 Starring Goemon bereits seinen zweiten Nintendo 64-Auftritt. Nach seinem gefeierten 3-D-Debüt ein Jahr zuvor, erscheint er diesmal wieder im klassischen 2-D. Das Spiel hat einfach alles, was schon die Vorgänger für den Game Boy und das SNES auszeichnete: tolle Grafik, genialer Sound, spannende Hintergrundgeschichte, perfekte Steuerung und die typisch altmodisch-japanische Atmosphäre, die Goemon seit so vielen Jahren so beliebt macht. Dank des grandiosen Zweispielermodus macht das Spiel auch nach Wochen und Monaten immer noch Spaß. Wer auf der Suche nach einen guten 2-D-Jump'n'Run ist, wird von Mystical Ninja 2 auf gar keinen Fall enttäuscht sein.

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
J-League Eleven Beat '97*	1-4	SPS	—	—	1/98	75%	Fußball-Sim mit wenig Realismus.
J-League Perfect Striker 2	1-4	SPS	—	—	10/99	88%	Kaum Neues, aber ein Top-Spiel!
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	1-4	SPS	●	●	7/99	90%	Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!
Knife Edge	1-4	SEU	●	—	1/99	38%	Grottenschlechter Shooter.
Lego Racers	1-2	RSP	●	—	10/99	64%	Nur ein Mario Kart Verschnitt.
Loder Runner 3-D	1	GSK	●	—	5/99	73%	Ein Klassiker im neuen Gewand.
Lylat Wars/StarFox 64	1-4	ACT	●	—	6-7/98	94%	Grandiose Ballerei im Weltall!
Mace: The Dark Age	1-2	BEU	—	—	13/97	76%	Leider nur mittelmäßiges Kampfspiel.
Madden 64	1-4	SPS	●	—	1/98	81%	Ausgezeichnetes Football-Game!
Madden NFL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	86%	Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt.
Magical Tetris*	1-2	GSK	—	—	1/99	90%	Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.
Mahjong Master*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Ching-chang-chong... wir verstehen nix!
Mahjong 64*	1-4	STG	—	—	8-9/97	XX	Import-Spiel... bringt uns gar nichts.
Mario Golf	1-4	SPS	●	—	9/99	90%	Grandioses Golfspiel!
Mario Kart 64	1-4	RSP	—	—	4-5/97	80%	Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario.
Mario Party	1-4	GSK	●	—	4/99	83%	Origineller 4-Spieler-Spaß!
Micro Machines 64 Turbo	1-8	RSP	●	—	3/99	85%	Tolles Multi-Player-Rennspiel!
Milo's Astro Lanes	1-4	SPS	●	—	1/99	80%	Total verrücktes Bowlingspiel!
Mischief Makers	1	JNR	—	—	12/97	85%	Niedliches Hüpfvergnügen in 2-D-Welten.
Mission: Impossible	1	ACT	●	—	9/98	87%	Nicht ganz der erwartete Knüller.
Mystical Ninja: Starring Goemon	1	JNR	—	—	5/98	85%	Sehr gutes Action-Adventure.
Mystical Ninja 2: Starring Goemon	1-2	JNR	●	—	4/99	92%	Geniales 2,5-D Jump'n'Run!
MLB: Ken Griffey Jr	1-4	SPS	●	—	7/98	89%	Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.
Monster Truck Madness 64	1-2	RSP	●	—	9/99	73%	Spaßige Off-Road Raserei.
Multi Racing Championship	1-2	RSP	●	—	11/97	62%	Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.
Nagano Winter Olympics	1-4	SPS	—	—	3/98	77%	Zwar keine Goldmedaille wert, aber...
Nascar '99	1-2	RSP	●	—	11/98	79%	Hier geht's rund, aber nicht lange.
Nascar 2000	1-2	RSP	●	—	11/99	68%	Auch der Hersteller dreht sich im Kreis.
NBA Courtside	1-4	SPS	●	—	6/98	85%	Wow! Ein Basketball-Spiel mit Pfiff!
NBA Hangtime	1-4	SPS	—	—	6-7/97	60%	Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!
NBA Jam '99	1-4	SPS	●	—	2/99	83%	Und noch ein Basketball-Spiel...seufz.
NBA Jam 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	75%	Leider nichts Halbes und nichts Ganzes.
NBA Live '99	1-4	SPS	●	—	12/98	82%	Gutes Basketball-Spiel. Kaufenswert!
NBA Live 2000	1-4	SPS	●	—	12/99	87%	Fast so gut wie echtes Basketball.
NBA Pro '98	1-4	SPS	●	—	4/98	70%	Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.
NBA Pro '99	1-4	SPS	●	—	6/99	59%	Eine sinnlose Anschaffung...
NFL Blitz	1-2	SPS	●	—	2/99	85%	So einfach kann Football sein!
NFL Blitz 2000	1-4	SPS	●	—	10/99	91%	Football zum Angewöhnen!
NFL Quarterback Club '98	1-2	SPS	●	—	13/97	83%	Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.
NFL Quarterback Club '99	1-4	SPS	●	●	1/99	90%	Unverzichtbar im Football-Genre!
NFL Quarterback Club 2000	1-4	SPS	●	●	10/99	82%	Altes kann so gut sein.
NHL '99	1-4	SPS	●	—	11/98	88%	Extrem gutes Eishockey-Spiel.

Banjo-Kazooie

NHL Breakaway 98

1080°

Zelda

★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.
Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.
Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

Action	=	ACT	Rennspiel	=	RSP
Adventure	=	ADV	Rollenspiel	=	RPG
Beat'em-Up	=	BEU	Shoot'em-Up	=	SEU
Geschicklichkeit	=	GSK	Simulation	=	SIM
Jump'n'Run	=	JNR	Sportspiel	=	SPS
			Strategie	=	STG

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
NHL Breakaway '98	1-4	SPS	●	—	13/97	91%	Eissport vom Feinsten!
NHL Breakaway '99	1-4	SPS	●	—	5/99	74%	Altes Spiel in neuer Verpackung.
NHL Pro '99	1-4	SPS	●	—	11/99	66%	Spielt sich nicht reibungslos genug.
Nightmare Creatures*	1	ACT	●	—	1/99	71%	Ultrabrutales Action-Adventure!
Ogre Battle 64*	1	STG	—	—	11/99	77%	Europäer sollten auf ein PAL-Release warten.
Off Road Challenge	1-2	RSP	●	—	9/98	27%	Grausames Rennspiel im Schmuddel-Look.
Olympic Hockey '98	1-4	SPS	—	—	4/98	78%	Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!
Penny Racers	1-4	RSP	—	—	3/99	54%	Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.
Pilotwings 64	1	ACT	—	—	4-5/97	79%	Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.
Pokemon Stadium*	1-4	GSK	●	—	10/98	90%	Laß Dich auf das Spiel der Zukunft ein.
Powerful Pro Baseball 64*	1-2	SPS	●	—	8-9/97	XX	Da warten wir lieber auf US-Software.
Premier Manager*	1-4	SIM	—	—	9/99	85%	Nur für echte Management-Fans.
Pro Baseball King*	1-2	SPS	—	—	8-9/97	XX	Und wir warten immer noch...
Puyo Puyo Sun 64*	1-2	GSK	—	—	1/98	87%	Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.
Quest 64	1	RPG	●	—	9/98	78%	Buntes 3-D-Adventure mit RPG-Einlagen.
Racing Simulation 2	1-2	RSP	●	—	10/99	85%	Gelungenes Formel 1-Spiel.
Rainbow Six	1-2	ACT	●	—	11/99	78%	Terroristenjagd mit Schwächen.
Rakuga Kids	1-2	BEU	●	—	10/98	68%	Immer noch besser als Clayfighter.
Rampage: Universal Tour	1-3	GSK	●	—	5/99	56%	Langsam wird auch Rampage öde!
Rampage World Tour	1-3	GSK	●	—	5/98	80%	Hier fliegen die Fetzen!
Rayman 2	1	JNR	●	●	11/99	90%	Rayman zieht Dich voll in seinen Bann.
Road Rash 64	1-4	RSP	●	●	11/99	81%	Gnadenlose Raserei mit einigen Schwächen.
Robotron 64	1-2	SEU	—	—	3/98	72%	Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker!
Rocket – Robot On Wheels	1-4	JNR	●	—	12/99	84%	Knobellastiges Jump'n'Run.
RTL World League Soccer	1-4	SPS	●	—	12/99	55%	Drittklassiges Fußballspiel.
Rugrats Scavenger Hunt	1-4	GSK	—	—	9/99	44%	Simples Brettspiel. Nur für Kids!
Rush 2: Extreme Racing USA	1-2	RSP	●	—	1/99	88%	Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.
San Francisco Rush	1-2	RSP	●	—	1/98	81%	Rasante Autofahrten mit viel Crashs!
S.C.A.R.S.	1-4	RSP	●	—	1/99	83%	Tierisches Rennspiel.
Shadow Man	1	ACT	●	●	10/99	87%	Schaurig viel Gameplay fürs Geld!
Shadowgate	1	ADV	●	—	7/99	78%	Immerhin ein Adventure.
Shadows of the Empire	1	ACT	—	—	4-5/97	62%	Schmackhaftes für Star Wars-Fans!
Silicon Valley	1	GSK	●	—	11/98	87%	Zur Abwechslung mal was anderes.
Smash Brothers	1-4	BEU	●	—	3/99	90%	Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren!
Snowboard Kids	1-4	RSP	●	—	3/98	80%	Witziges Sportspiel mit Knuddelgrafik.
Snowboard Kids 2	1-4	RSP	●	—	4/99	79%	Ein Update, keine Fortsetzung!
Snowboard Kids (PC)	1-4	RSP	●	—	10/99	79%	Fast wie Mario Kart ohne Bremsen.
Snow Speeder	1-2	SPS	●	—	2/99	77%	Ski und Snowboard im Doppelpack!
South Park	1-4	SEU	●	●	2/99	79%	Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.
Starshot	1	JNR	●	—	11/98	81%	Jump'n'Run mit seltsamer Story.
Star Soldiers*	1	SEU	—	—	9/98	65%	So mancher 16Bit-Shooter ist besser.

Im Dauertest

Superman

Testdauer: 5 Monate, **Replay-Wert:** 0/5

Der Name Superman ist eigentlich der Inbegriff von Stärke, Aufrichtigkeit und Heldentum. Wer Superman auf einer Spieleverpackung liest, der erwartet eigentlich ein mordsmäßig gutes Spiel. Leider hält der Inhalt nicht annähernd, was die Verpackung verspricht. Superman ist so ziemlich das mieseste Actionspiel aller Zeiten. Im neckischen Kostüm des Superhelden rennst und fliegst du durch nebelverhangene, spielerisch wie optisch eintönige Levels. Hin und wieder verprügelst du, unter der schwammigen Steuerung leidend, einen Gegner, und das war es dann. Auch wenn Konami das Spiel jetzt in Eigenregie im Internet zum Sparpreis von 70 Mark verscherbelt – das Ding ist keinen Fünfer wert. Selbst Superman-Fans sollten sich dieses Machwerk nicht antun.

SPIEL	SPIELER	GENRE	RUMBLE PAK	EXPANSION PAK	NUMMER	WERTUNG	WIR SAGEN...
Star Wars Episode 1 Racer	1-2	RSP	●	●	6/99	91%	Die Macht ist mit Nintendo!
Star Wars: Rogue Squadron	1	ACT	●	●	2/99	89%	Für Star Wars-Fans ein Muß!
Superman	1-4	ACT	●	—	7/99	36%	Billige Kopie eines Superhelden.
Super Mario 64	1	JNR	—	—	4-5/97	95%	Eines der besten aller Jump'n'Runs!
Taisen Puzzle Dama*	1-4	GSK	●	—	5/98	83%	Fast identisch mit Puyo Puyo...
Tamagotchi World*	1-4	GSK	—	—	4/98	72%	Für japanische Fans durchaus interessant.
Tetrisphere	1-2	GSK	●	—	11/97	77%	Kunterbuntes 3-D-Tetris auf einer Kugel.
The New Tetris	1-4	GSK	—	—	9/99	88%	Phantastisches Mehrspieler-Tetris!
Tohkon Road 2*	1-4	SPS	●	—	2/99	67%	Kaufe Dir lieber WWF Warzone!
Tonic Trouble	1	JNR	●	—	10/99	78%	Lustiger Action-Spaß.
Top Gear Overdrive	1-4	RSP	●	●	1/99	91%	Optisch perfekter Fun-Racer!
Top Gear Rally	1-2	RSP	●	—	13/97	90%	Spitzenmäßiges Offroad-Racing!
Top Gear Rally (Japan)*	1-2	RSP	●	—	4/98	92%	Noch besser als die PAL-Version!
Triple Play 2000	1-2	SPS	●	—	6/99	51%	Ohgottogottogott! Was ist los, EA?
Turok: Dinosaur Hunter	1	SEU	—	—	6-7/97	82%	3-D-Action vom Feinsten!
Turok 2	1-4	SEU	●	●	11/98	94%	Diesmal schlagen die "Dinos" mächtig zu!
Turok – Leg. des verl. Landes	1-4	SEU	●	●	12/99	80%	Alleine öde, zu mehreren okay.
Twisted Edge*	1-2	SPS	●	—	1/99	80%	Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.
Vigilante 8	1-4	ACT	●	●	5/99	78%	Gute Action ohne Solo-Power!
Virtual Chess 64	1-2	SIM	—	—	7/98	75%	Vorerst das einzige Schach-Spiel.
Virtual Pool 64	1-2	SPS	●	—	2/99	90%	Nahezu perfekte Billard-Simulation!
V-Rally	1-2	RSP	●	—	12/98	88%	Sehr realistisches Rennspiel.
Wave Race 64	1-2	RSP	—	—	7/99	91%	Klasse Wassersport!
Wayne Gretzky's 3-D Hockey	1-4	SPS	—	—	6-7/97	84%	Ausgezeichneter Multispieler-Spaß.
War Gods	1-2	BEU	—	—	8-9/97	52%	Gute Grafik, viel Blut... das war's.
WCW Mayhem	1-4	SPS	●	—	11/99	79%	Nur im Mehrspieler-Modus gut.
WCW Vs NWO Revenge	1-4	SPS	●	—	12/98	87%	Zirkusclowns in Hochform!
WCW Vs NWO: World Tour	1-4	SPS	●	—	2/98	85%	Eindeutiger Herr im Ring!
Wetrix	1-2	GSK	—	—	7/98	75%	Puzzle-Spiel für Wasserratten.
Wheel of Fortune*	1-3	GSK	●	—	2/98	23%	Englisches Glücksrad. Würg!
Wild Choppers*	1	ACT	●	—	1/98	74%	Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.
WinBack	1-4	ACT	●	—	11/99	85%	Agententhriller mit Schuß.
Wipeout 64	1-4	RSP	●	—	12/98	90%	Der pure Adrenalinstoß! Get it!
Wonder Project J2*	1	ADV	—	—	8-9/97	XX	Rein japanisches Adventure.
World Driver Championship	1-2	RSP	●	—	9/99	79%	Keine Qualitäten unterm Make-Up.
World Soccer 3*	1-4	SPS		—	2/98	85%	Japanischer Ableger von ISS 64.
Worms Armageddon	1-4	GSK	●	—	11/99	85%	Ungewöhnlich, aber genial.
WWF Attitude	1-4	SPS	●	—	9/99	89%	Erstklassiges Wrestling-Spiel!
WWF Warzone	1-4	SPS	●	—	9/98	90%	Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.
Yoshi's Story	1	JNR	●	—	2/98	87%	Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.
Zelda 64: The Ocarina of Time	1	ADV	●	—	12/98	98%	Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!

Super Mario 64

SW Episode 1 Racer

ISS 98

Jet Force Gemini

Das große Game Boy (COLOR) - Magazin der big.N

big.BOY

Für alle Game Boy Color-Besitzer

GAME BOY COLOR

Getestet

STAR WARS EPISODE 1: RACER

FÜHLE DAS RUMBLEN DER MACHT!

PRALL GEFÜLLT! 20 SEITEN GAME BOY PUR!

Angespielt

RAYMAN

DEBÜT IM NÄCHSTEN JAHR!

METAL GEAR GHOST BABEL

SENSATION! SOLID SNAKE FÜR GBC!

POKÉMON PINBALL

FLIPPERN MIT RUMBLE-EFFEKT!

BRANDAKTUELL!

MICKEY'S RACING ADVENTURE IM TEST

AUSSERDEM IM TEST

WORMS ARMAGEDDON • MISSION: IMPOSSIBLE • RONALDO V FOOTBALL • ALL STAR TENNIS 99 • SUPREME SNOWBOARDING • EARTHWORM JIM • PAPYRUS

Wanted

Hast du eine Ausgabe verpasst?

Du musst ihr nicht mehr nachtrauern!

big N Bestellcoupon

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgendes Heft:

Ausgabe 12/99 ☐

Zahlungsweise

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

Preis DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

Bitte senden an: big N • Bestellservice • Postfach 3161 • 48581 Gronau

---

100% Nintendo Action 64 POWER Bestellcoupon

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Unterschrift
(Bei Minderjährigen Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten)

Ich möchte folgende Hefte:

Ausgabe 13/97 ☐	Ausgabe 9/98 ☐	Ausgabe 5/99 ☐
Ausgabe 2/98 ☐	Ausgabe 10/98 ☐	Ausgabe 6/99 ☐
Ausgabe 3/98 ☐	Ausgabe 11/98 ☐	Ausgabe 7-8/99 ☐
Ausgabe 4/98 ☐	Ausgabe 12/98 ☐	Ausgabe 9/99 ☐
Ausgabe 5/98 ☐	Ausgabe 2/99 ☐	Ausgabe 10/99 ☐
Ausgabe 6/98 ☐	Ausgabe 3/99 ☐	Ausgabe 11/99 ☐
Ausgabe 7-8/98 ☐	Ausgabe 4/99 ☐	

Zahlungsweise

☐ Bargeld liegt bei ☐ Verrechnungsscheck liegt bei

(Bestellungen ohne beiliegendes Geld oder V-Scheck können leider nicht bearbeitet werden!)

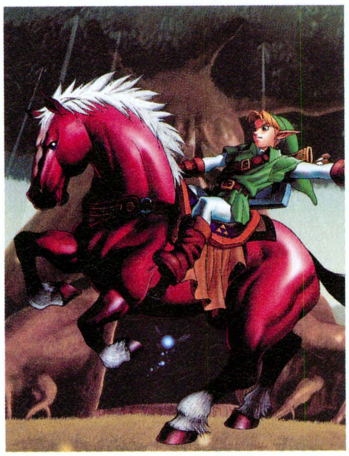
Preis DM 6,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.
Ausgabe 6/99 DM 8,80 zzgl. DM 2,- P/V (Ausland + DM 4,-) pro Heft.

Bitte senden an: 64 power • Bestellservice • Postfach 3161 • 48581 Gronau

Diesmal im **Game Boy-Teil**

Feature

92 Zelda und Link im Dreierpack!
Für 2000 plant Nintendo eine wahre Flut an neuen Zelda-Spielen!



GAME BOY COLOR

90 News
Alle Neuigkeiten aus der Welt des Game Boy Color und Game Boy Advance.

- GB Advance – Spiele in SNES-Qualität?
- Pokémon: Sammelkartenspiel als GB-Version
- Midway bringt weitere Klassiker für den GBC

Previews

96 Ghosts 'n Goblins
Klassisches Horror-Jump'n'Run von Capcom!

95 Metal Gear Ghost Babel
Solid Snake im Taschenformat!

95 Pokémon Pinball
Das Flipperspiel mit Knuddelfaktor!

94 Rayman 2
Rayman erobert den Game Boy!

96 Top Gear Rally 2
Rennspaß für die Westentasche!

Tests

102 All Star Tennis '99
Spitzentennis für unterwegs!

104 Earthworm Jim
Ein Wurm kommt selten allein!

98 Mickey's Racing Adventure
Rennspaß mit Donald und Co.

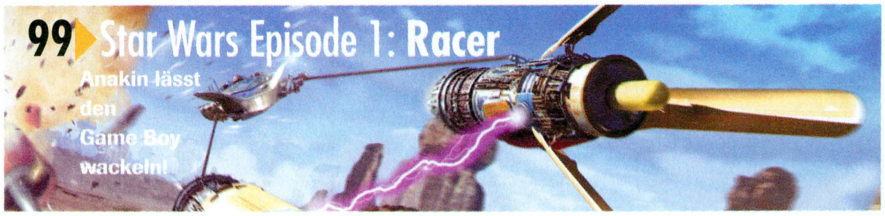
100 Mission: Impossible
Eine unmögliche Mission?

104 Papyrus
Zeichentrickspaß für den Game Boy!

101 Ronaldo Soccer
Fußballstar im Ballrausch!

102 Supreme Snowboarding
Ein Traum in Weiß?

99 Worms Armageddon
Nur ein toter Wurm ist ein guter Wurm!



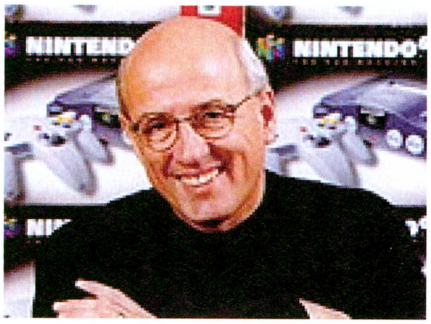
99 Star Wars Episode 1: Racer
Anakin lässt den Game Boy wackeln!

Game Boy-News

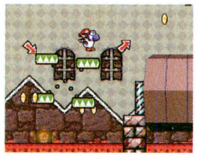
Kraftprotz GB Advance

Spiele in SNES-Qualität möglich?

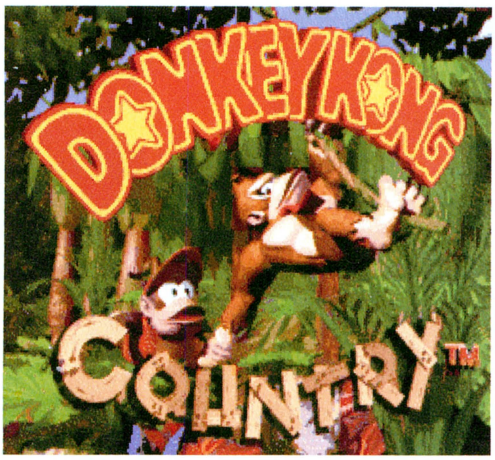
Während sich Nintendo hierzulande beim Thema Game Boy Advance noch ziemlich ausschweigt, sind die Kollegen in Amerika und Japan schon einen Schritt weiter. Peter Main, Vizepräsident für Verkauf und Marketing bei Nintendo of America, liess kürzlich folgendes verlauten: "Der Game Boy Advance wird sein Debüt im August in Japan feiern... und in Amerika und Europa noch vor Jahresende. Der Preis steht noch nicht fest, er wird jedoch massenmarkttauglich sein. Dank seines 32-Bit-RISC-Prozessors und einer Palette von 65.000 Farben wird er alle anderen Handhelds an Leistung weit übertreffen. Trotzdem wird er nicht mehr Strom verbrauchen, als unsere aktuelle Technologie. Der größte Vorteil sind jedoch die Anschlussmöglichkeiten. In Japan kann man ihn an ein Handy anschließen und so Zugang zum Internet, zu E-Mails und downloadbarer Spielesoftware erhalten."



▲ Peter Main von NOA malt eine goldene GBA-Zukunft.



Japanische Nintendo-Angestellte verglichen unterdessen die technische Leistungsfähigkeit des Game Boy Advance mit der des SNES. Werden wir also bald Spiele in der Qualität von Donkey Kong Country spielenderweise mit uns herumtragen können? Wer weiß, schließlich sind bereits auf dem Game Boy Color Spiele in NES-Qualität möglich!



▲ Yoshi's Island und Donkey Kong Country bald tragbar? Möglich wäre es!

Auf zum Toobin'

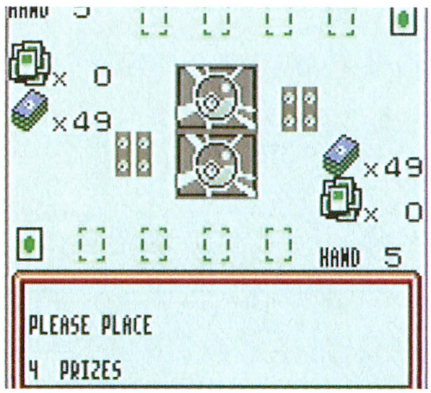
Weitere Atari-Spiele geplant

Midway schwört weiterhin auf Konvertierungen von Arcade-Spielen für den Game Boy Color. Die Spieleschmiede Digital Eclipse beschäftigt sich derzeit mit der Umsetzung von *Toobin'*, einem alten Arcade-Klassiker. Lange ist's her, als *Toobin'*, 1988 herauskam. Es geht darum, eine Person zu steuern, die auf einem aufgeblasenen Autoreifen einen rauschenden Fluß hinabfährt, Hindernissen ausweicht oder selbige mittels Dosen zerstört. Die Game Boy Color-Fassung von Toobin' wird eine pixelgenaue Übernahme der Originalversion sein. Das bedeutet, dass der Bildschirm gescrollt wird, um die ganze Breite des Flusses erkennen zu können. Der Hersteller verspricht zudem eine Unterstützung für mehrere Spieler; mit einem Verbindungskabel können dann zwei Personen gleichzeitig den Fluss bezwingen – oder es zumindest versuchen. Auf einen offiziellen Erscheinungstermin warten wir noch, in der ersten Jahreshälfte dürfte es aber soweit sein.

Neues Pokémon-Spiel

Virtuelles Kartenspiel für Sparsame

Pokémon-Fans, die nicht den ganzen Tag vor irgendeinem Bildschirm hängen möchten, haben sicherlich schon ihre Liebe zum Trading Card Game aus dem Hause Wizards Of The Coast entdeckt. Leider sind diese Sammelkarten ein extrem teures Vergnügen, das einen ambitionierten Intensivspieler schnell eine vierstellige Summe kosten kann. Sparsame Kartenleger werden deshalb demnächst mit einer Game Boy Color-Umsetzung beglückt – und können so sicher sein, dass sie irgendwann alle Karten ohne zusätzliche Extrakosten besitzen werden.



News-Ticker

Der Pokémon-Film ist in den USA eingeschlagen wie eine Bombe und spielte in den ersten 5 Tagen mehr als 51 Millionen Dollar ein * Enix setzt seine erfolgreiche Dragon Quest-Serie in Japan für den GBC fort. Erscheinungstermin: Mitte 2000 * Take 2 hat sich die Rechte an Austin Powers, dem sexistischen Geheimagenten im Dienste ihrer Majestät gesichert. Eine GBC-Umsetzung soll im kommenden Jahr erscheinen * Pokémon Gold & Silber verkaufen sich in Japan wie geschnitten Brot: nach zwei Wochen insgesamt mehr als 1,7 Millionen Mal.

JETZT IM HANDEL!

Star Wars Episode 1: Racer,
Star Wars Rogue Squadron,
South Park, Vigilante 8,
Micro Machines 64 Turbo,
Mario party, WWF Attitude

Cheats ohne Ende. Kaufen. Jetzt!

Autor: Florian Seidel

Zelda und Link im Dreierpack!

Nach dem riesigen Erfolg von Zelda DX plant Nintendo nicht eine, sondern gleich drei Fortsetzungen!

Das Jahr 1998 war ganz eindeutig das Jahr von Link und Zelda. Mit *Ocarina Of Time* (N64) und *Link's Awakening* (GBC) hat Nintendo zwei spielerisch geniale Megaseller auf den deutschen Markt gebracht – und im Ausland waren die Spiele keinen Deut weniger erfolgreich. Überall auf der Welt wollen Zelda-Fans nur eines: neue Videospiel-Abenteuer mit Link in der Hauptrolle. Diese immer lauter werdenden Rufe konnte Nintendo natürlich nicht ignorieren und hat deshalb für das kommende Jahr gleich drei neue Zelda-Spiele für den Game Boy Color angekündigt. Eigentlich handelt es sich dabei um ein riesiges Rollenspiel, das in drei Einzelgeschichten zerlegt wurde.

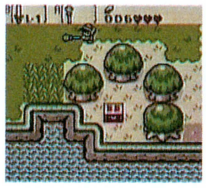
Kraft

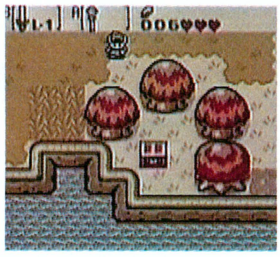
Die Story hört sich sehr bekannt an: Oberbösewicht Ganon hat Prinzessin Zelda, das Triforce der Macht und den "Stab der vier Jahreszeiten" entführt. Der mutige Held Link macht sich daraufhin auf die Suche nach der Prinzessin und dem Triforce. Ganon jedoch ist sich der Bedrohung seiner Pläne durch Link bewusst und zerbricht das Triforce in acht Teile, die er in ganz Hyrule versteckt. Der "Stab der vier Jahreszeiten" bleibt allerdings vorerst verschwunden, und fortan herrscht in ganz Hyrule Chaos.

Das alles klingt sehr nach *The Legend Of Zelda*, dem ersten Spiel der Reihe aus dem Jahre 1986 – nicht grundlos, wie Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto zu berichten weiß: "Das Projekt startete eigentlich mit der Vorgabe, das Original-NES-*Zelda* für den Game Boy Color umzusetzen. Einer der neuen Titel sollte also eine perfekte Konvertierung des NES-*Zeldas* werden. Wie auch immer, als wir an diesem Spiel arbeiteten, hatten wir eine Menge neuer Ideen – es wird also neue Features geben. Ich kann nur soviel sagen, dass es eine Verbindung zwischen den drei Geschichten geben wird. Man kann mit irgendeiner davon anfangen, und je nach der gewählten Reihenfolge wird die Handlung anders verlaufen."

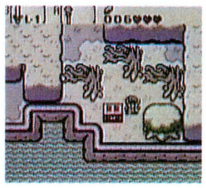
Weisheit

Miyamoto, der das Original-*Zelda* praktisch im Alleingang erdacht hatte, wird bei den drei neuen Abenteuern in erster Linie eine überwachende Funktion übernehmen. Als Produzent schätzt er seinen Einfluss bei der Entwicklung nur auf rund zehn Prozent. Den Rest wird die sehr erfahrene Truppe von Flagship (die zum Hause Capcom gehört) unter der Federführung von Yoshiki Okamoto übernehmen. Okamoto zeichnete unter anderem für die unglaublich erfolgreiche *Resident Evil*-Serie verantwortlich, und deshalb ist auch Miyamoto sehr zuversichtlich: "Herr Okamoto ist ein junger und engagierter Spieleentwickler, der mir erzählte, er sei wegen

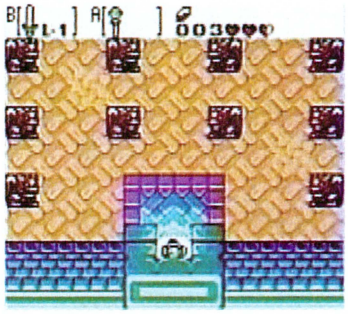




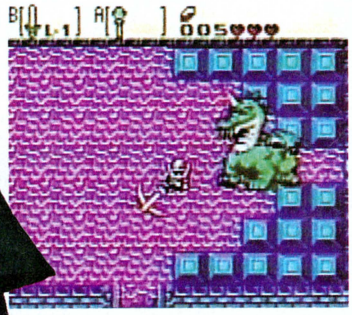
▲ Die Grafik ähnelt der des direkten Vorgängers, Zelda DX, frappierend.



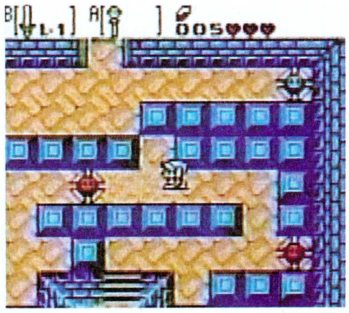
◀ Im Winter sind sogar einige Gewässer zugefroren.



▲ Was es mit diesen vielen Statuen wohl auf sich hat?

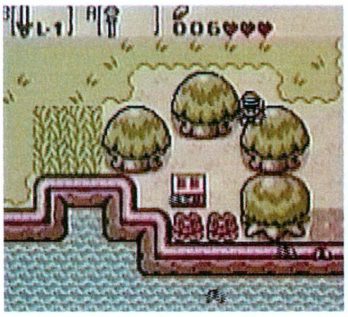


▲ Dieser Drache ist bereits aus dem ersten NES-Zelda bekannt.

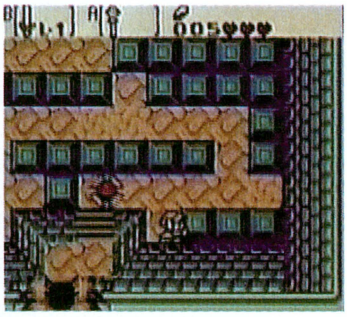


▲ Diese roten Wesen sollte man besser nicht berühren.

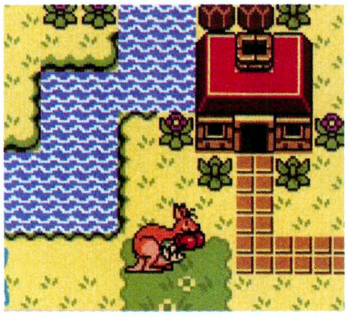
Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Flagship
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: 2000



▲ Um an diese Kiste zu kommen, musst du dir schon etwas Besonderes einfallen lassen.



▲ Die drei neuen Zelda-Abenteuer können in beliebiger Reihenfolge durchgespielt werden.



▲ Link im Beutel eines Kängurus? Da soll noch einer behaupten, Nintendo würden die Ideen ausgehen...

Spielen wie *Donkey Kong* und *Zelda* in die Branche gekommen. Er kam zu mir und wollte ernsthaft ein Zelda-Spiel entwickeln. Er verfügt über ein großartiges Team und versprach, nur die besten Leute mit diesem Projekt zu betrauen. Die Firma Flagship stellt insgesamt 20 Leute ab, die sich mit den Szenarios beschäftigen. Ich habe ein gutes Gefühl bei Herrn Okamoto und seinem Team. Wir lassen nicht jeden mit unseren Charakteren arbeiten, und wir werden die Qualität dieser drei Spiele überprüfen."

Grafisch wird sich Flagship sehr stark an *Link's Awakening*, also dem ersten Zelda-Abenteuer für den Game Boy orientieren. Spielerisch hingegen wird es einige entscheidende Neuerungen geben. Die wichtigste von allen ist der "Stab der vier Jahreszeiten", mit dessen Hilfe Link beliebig zwischen den Monaten hin und her springen kann. Das ist dann natürlich keine reine optische Augenwischerei, sondern der Quell unendlich vieler Rätsel. Im Winter kann beispielsweise ein Eingang zu einem Verlies mit Schnee bedeckt und damit unzugänglich sein, während im Sommer eine wuchernde Hecke den Weg zu einer Kiste versperrt.

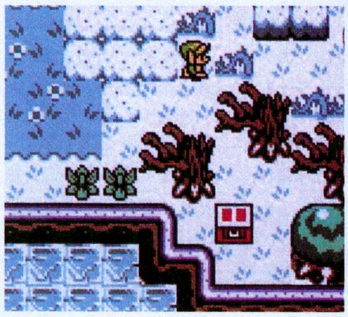
Mut

Während seiner Abenteuer wird Link viele neue Freunde kennen lernen. Die beiden wichtigsten sind Ricky, das Känguru, und die kleine Hexe Maple. Link wird in Rickys Beutel klettern können und so die Steuerung des Tieres übernehmen. Dadurch kann er höher springen und, wie sollte es auch anders sein, mit Rickys Boxhandschuhen zuschlagen. Maple hingegen taucht im Spiel immer mal wieder auf und bringt die Handlung ein wenig durcheinander.

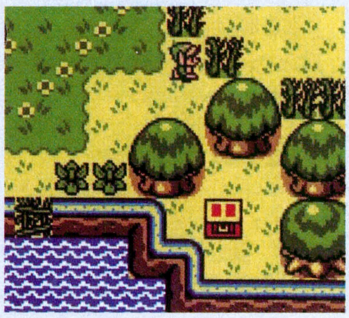
Der erste Teil der neuen *Zelda*-Trilogie soll noch im Winter in Japan erscheinen, die beiden anderen Spiele sind dann für Frühling und Sommer geplant. Ob und wann die neuen Abenteuer auch in Deutschland in den Handel kommen, steht bisher leider noch nicht 100-prozentig fest. Wir hoffen jedoch, dass es irgendwann im Sommer losgehen wird. ■

Die Zeit vergeht...

Zeit spielt in den drei neuen Zelda-Rollenspielen eine nicht unwichtige Rolle. Wie sehr das Aussehen der Landschaft von der Jahreszeit abhängt, kannst du hier sehr deutlich erkennen.



◀ Winter



◀ Frühling

◀ Sommer

◀ Herbst

Autor: Martin Mirbach

Rayman

Er kommt! Bald fliegt die weiße Faust auch übers kleinste Farbdisplay!

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Jump`n`Run
Erhältlich: März

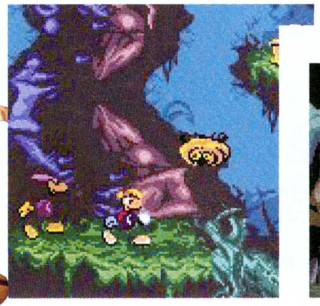
ninfo	
	Spieler: 1
	Schwarzweiß: nein
	Farbe: ja
	Rumble-Function: nein

Mann, ist das ein Typ! Als Rayman vor einigen Jahren seinen ersten Auftritt auf PC, PlayStation, Sega Saturn und Atari Jaguar feierte, lag ihm sofort die Welt zu Füßen. Seitdem hat der kleine Mann mit seiner fliegenden Faust in aller Herren Länder einen regelrechten Kultstatus erreicht. Erst vor einigen Monaten eroberte er in *Rayman 2*, seinem ersten 3-D-Abenteuer, auch die Herzen der N 64-Fans. In 2-D wie in 3-D: Ein Markenzeichen der *Rayman*-Spiele war von jeher die ungeheuer opulente Grafik. Detailreich, verspielt und voller Farbenfreude, musste sie immer wieder für gute und weniger gute Kopien als (ungewolltes) Vorbild herhalten. Jetzt steht die rechts gescheitelte Blondlocke kurz vor seinem Game Boy-Debüt, und wieder kannst du dich auf eine brillante Optik freuen.

Die Rückkehr des Mr. Dark

Die Handlung des Game Boy-Spiels stammt direkt vom legendären Erstling. Raymans friedvolle Welt wird von den niedlichen Toons bewohnt, die sowohl ihre Heimat als auch unseren Helden Rayman mit Energie versorgen. Ohne die Toons wäre Rayman nur irgendein kleiner Kerl ohne besondere Fähigkeiten und seine Welt ganz ohne Schutz. Eine Situation, die dem bösen Mr. Dark mehr als gelegen käme. Klar, dass er sich sofort daran macht, die Toons zu fangen und sie sorgfältig versteckt in stabile Käfige einsperrt. Deine Aufgabe besteht demnach darin, die Toons aus ihren Gefängnissen zu befreien und dich schließlich zum großen Showdown mit Mr. Dark in seinem finsteren Schloss einzufinden.

Trotzdem haben die Entwickler mehr im Sinn, als einfach das erste *Rayman*-Spiel originalgetreu zu konvertieren. Vielmehr wird jeder Level neu gestaltet, um den Möglichkeiten des Game Boys gerecht zu werden. Versteckte Levels, die du dir erst erspielen musst, gibt es natürlich obendrein. Insgesamt wird *Rayman* auf dem Game Boy Color aus fünf Welten mit 20 verschiedenen Levels bestehen, in denen du Raymans altbekannte Fähigkeiten (Helikopter, Ringartistik...) erlernen kannst. Wie fantastisch die Grafik aussieht, kannst du auf den Screenshots leicht erkennen. Und bereits die auf der ECTS gezeigte spielbare Erstversion glänzte mit einem nicht minder aufpolierten Gameplay. Gut, dass die Module fest in den ausgestellten Game Boys installiert wurden, sonst wären sie wohl ebenso schnell wie unwiderruflich verschwunden. Aber was soll`s, das Warten lohnt in jedem Fall, und wir wollen doch alle ehrlich bleiben, oder? ■

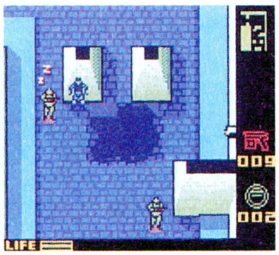


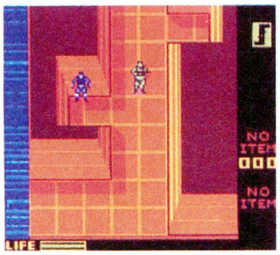
Autor: Florian Seidel

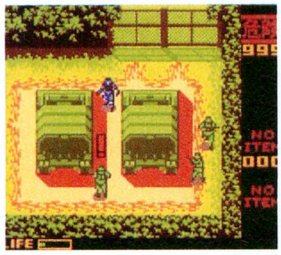
Metal Gear Ghost Babel

Vertrieb: Konami
Hersteller: Konami
Genre: Action
Erhältlich: 2000

ninfo
Spieler: 1-4
Schwarzweiß: ja/nein
Farbe: ja/nein



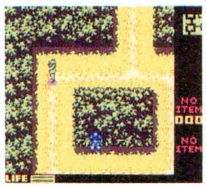




Nach dem grandiosen Erfolg von *Metal Gear Solid* für die PlayStation im Frühjahr 1999 erreichte uns kürzlich folgende sensationelle Mitteilung: Hideo Kojima und sein *MGS*-Team arbeiten bereits seit einiger Zeit an *Metal Gear Ghost Babel*, dem nächsten Abenteuer des HiTech-Geheimagenten Solid Snake.

Wie Hideo Kojima in diversen japanischen Fachzeitschriften verlauten ließ, wurde er von Konami of Europe gebeten, *Metal Gear Solid* auch für die erfolgreichste Videospielkonsole aller Zeiten, den Game Boy (Color), umzusetzen. Aus technischen Gründen sei eine 1:1-Umsetzung natürlich nicht möglich, man bemühe sich aber redlich, dem Original (in unserem Schwestermagazin PowerStation mit 94% bewertet) so nahe wie nur möglich zu kommen. Insgesamt 13 riesige Levels und 180 VR-Missionen soll das Spiel umfassen, wenn es im Laufe des kommenden Jahres in Japan erscheinen wird. Momentan sei *MGGB* etwa zur Hälfte fertiggestellt.

Ob und wann *Metal Gear Ghost Babel* auch nach Deutschland kommt, steht bisher offiziell noch nicht fest. Wenn man jedoch bedenkt, wer der Urheber des Spieles ist, wird *MGGB* mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auch nach Deutschland kommen. Sobald wir mehr wissen, werden wir ausführlich darüber berichten. Bis dahin viel Spaß mit den ersten Bildschirmfotos. ■



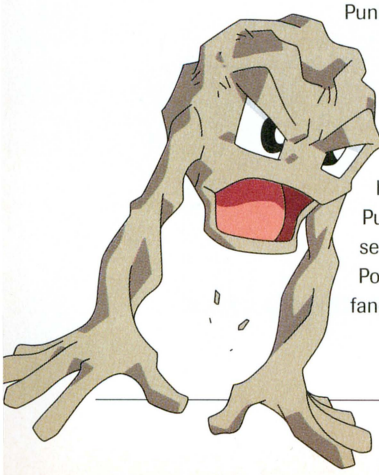
Autor: Florian Seidel

Pokémon Pinball

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Nintendo/HAL
Genre: Geschicklichkeit
Erhältlich: 2000

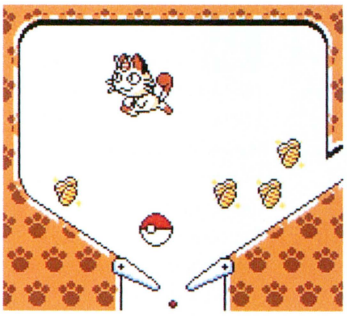
ninfo
Spieler: 1
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja

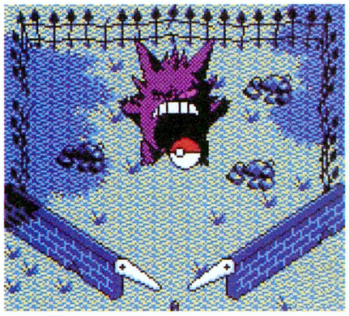
Pokémon Pinball ist ein Flipperspiel der besonderen Art: Die Kugel ist ein Pokéball, und neben dem Aufstocken des Highscore hast du noch eine weitere Aufgabe, nämlich möglichst viele Pokémon zu befreien. Zu diesem Zweck musst du bestimmte Punktzahlen erreichen und spezielle Ziele auf den Tischen treffen. Je höher die Punktzahl, desto seltener sind die Pokémon, die du fangen kannst.

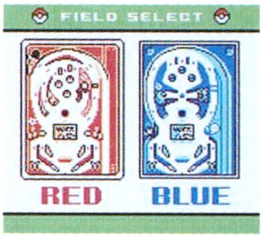


Dazu stehen dir selbstverständlich zwei Flipper zur Auswahl, ein roter und ein blauer. Jedes befreite Pokémon wird wie beim Rollenspiel-vorbild im Pokédex abgespeichert.

Beide Flippertische verfügen über zusätzliche Bonusspiele, mit deren Hilfe du deine Punktzahl in schwindelerregende Höhen katapultieren kannst. Wenn du zudem stolzer Besitzer des Game Boy-Druckers bist, kannst du deine Highscores sogar als Sticker ausdrucken.







Neben der tollen Pokémon-Atmosphäre bietet das Spiel aber noch mehr: Als eines der wenigen Game Boy-Module verfügt *Pokémon Pinball* über ein eingebautes Rumble Pak. Immer wenn die Kugel irgendwo stark anschlägt, fängt der ganze Game Boy an zu vibrieren. In Japan und den USA ist *Pokémon Pinball* bereits erhältlich, für Deutschland ist mit einer Veröffentlichung im Frühjahr zu rechnen. ■

Autor: Florian Seidel

Top Gear Rally 2

Vertrieb: Mitsui
Hersteller: Kemco
Genre: Rennspiel
Erhältlich: 1. Quartal 2000

ninfo
Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja

15 lizenzierte Autos, 26 Strecken, 4 unterschiedliche Straßenbeläge, 3 Schwierigkeitsgrade, modulinterner Speicher, Link-Kabel-Unterstützung für zwei Spieler und das alles als Rumble-Modul – die Fakten sprechen für das neueste Rennspiel aus dem Hause Mitsui.

Ob Lancia Delta, Ford Focus oder Toyota GT-4, hier werden Motorsportherzen höher schlagen. Das Spiel basiert auf der Engine des im Sommer erschienen Vorgängers und wurde seitdem natürlich kräftig verbessert. So wird es neben unterschiedlich beschaffenen Fahrbahnen wie Asphalt und Matsch auch verschiedene Wetterbedingungen geben. Es schneit, regnet, manchmal scheint die Sonne, und einige Rennen finden auch bei Nacht statt.

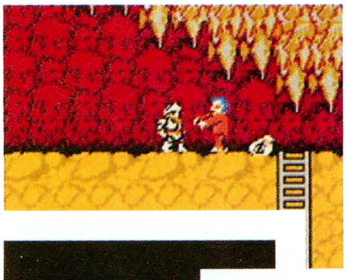
Die große Besonderheit von *Top Gear Rally 2* ist aber die Tatsache, dass das Spiel als Rumble-Modul ausgeliefert wird. Spätestens zu Ostern werden wir uns durchschütteln lassen können. ■

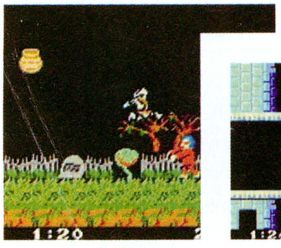
Autor: Florian Seidel

Ghosts 'n Goblins

Vertrieb: Capcom
Hersteller: Digital Eclipse Software
Genre: Jump'n'Run
Erhältlich: 1. Quartal 2000

ninfo
Spieler: 1
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja

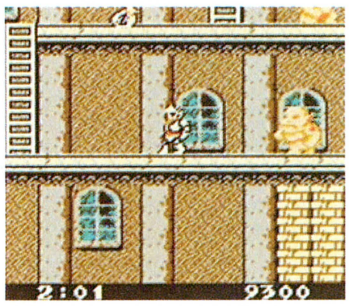




Die Power des Game Boy Color inspiriert Softwarehersteller aller Herren Länder offenbar zu einem richtigen Klassiker-Revival. Endlich kann man die alten Hits originalgetreu auf einer tragbaren Konsole umsetzen. Nächster Höhepunkt der Oldie-Welle könnte zu Beginn des kommenden Jahres die Neuauflage des Capcom-Knallers *Ghosts´n Goblins* werden. Für die Umsetzung des NES-Hits wurde kein Geringerer als die Firma Digital Eclipse beauftragt, die schon Spiele wie *Joust*, *Defender* und *Paperboy* für Nintendos Tragbaren umgesetzt hat.

Das Spiel handelt von dem Ritter Arthur, der sich hüpfend und schießend durch sieben ausgedehnte Levels kämpfen muss, um am Ende seines Abenteuers die Prinzessin zu befreien und den Schurken Loki zu töten. Mit Äxten, Messer und Fackeln setzt er sich gegen Zombies, Gargylen und andere fiese Gegner zur Wehr; seine aufrüstbare Panzerung schützt ihn dabei vor den schlimmsten Treffern.

Ghosts´n Goblins wird keine Umsetzung des Automaten, sondern der neueren (grafisch aber leider trotzdem unterlegenen) NES-Version sein. Die Programmierer wollten sich nämlich nicht allein auf die technischen Möglichkeiten des GBC konzentrieren, sondern mussten auch auf alle Schwarzweiß-Besitzer Rücksicht nehmen. Wo Licht ist, da ist eben auch Schatten. Trotzdem wird es im Vergleich zur Heimversion einige Verbesserungen geben. Wichtigste Neuerung ist dabei die Speichermöglichkeit: Nach jedem Level wird es ein Passwort geben, damit du nicht wie früher wieder von vorne beginnen musst. ■



10 Jahre Theo Kranz Versand

Laden: Theo KRANZ GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg
nur Laden - kein Versand
dynatex, Brückstrasse 42-44, im Brückcenter, 44135 Dortmund
Versand: Theo KRANZ VERSAND, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

Der Versandspezialist: Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	194,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad Innovation	34,95
Control Pad orig. clear purple	54,95
Joyadverlängerung Innovation	13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Lenkrad Gamester G64	119,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - original	64,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M	49,95
Transfer Pak orig. (Dez)	29,95

Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

Armorines in Pr.Sw.(Dez)	89,95
Asteroids Hyper 64(Feb)	89,95
Battle Zone 64 (Feb)	109,95
Bomberman Hero	89,95
Carmageddon dt.	99,95
Castlevania 3D	109,95
Command & Conquer	109,95
Destruction Derby	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64 (Dez)	129,95
Earthworm Jim 3D (Dez)	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Fighting Force 64	109,95
Gauntlet Legends	109,95

NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

AERO GAUGE	29,95
BUST A MOVE 2	29,95
BUST A MOVE 3	49,95
CHALIES BLASTS TERRITORY	49,95
DARK RIFT	29,95
F-ZERO X	59,95
G.A.S.P.	29,95
HEXEN	19,95
HYBRID HEAVEN	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	39,95
MADDEN 64	29,95
NBA COURTSIDE	29,95
NBA JAM '99	39,95
NBA PRO '98	29,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	29,95
NHL PRO '99	99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	29,95
RAKUGA KIDS	29,95
SILICON VALLEY	39,95
STAR WARS EP.I RACER	99,95
TETRISPHERE	79,95
TONIC TROUBLE	79,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	69,95
WCW REVENGE	39,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL" SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!

NINTENDO 64

Gex 3: Deep Cover Gecko(Dez)	119,95
Grand Theft Auto (Jan)	99,95
Hot Wheels Turbo Racing	99,95
Hybrid Heaven	99,95
Jet Force Gemini	109,95
Lego Racers	109,95
Magical Tetris	114,95
Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
Monster Truck Madness	99,95
NBA Jam 2000 (Dez)	89,95
NBA Live 2000 (Dez)	99,95

Rayman 2 (N64) 119,95

Jet Force Gemini (N64) 109,95

Starcraft 64 (N64) 109,95

Turok Leg.d.verl.L. (N64) 89,95

The New Tetris	89,95
NFL Quarterback Club 2000	94,95
Premier Manager 64	99,95
Racing Simulation 2	89,95
Rainbow Six (Dez)	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
ReVolt	99,95
Road Rash	114,95
Roadsters '99	89,95
Rocket - Robot on Wheels	114,95
RTL World League Soccer	109,95
Shadowman	109,95
South Park	99,95
South Park Luv Shack	89,95

RTL World League S. (N64) 109,95

Shadowman (N64) 109,95

Mario Golf (N64) 109,95

F1 World GP 2 (N64) 89,95

Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Starcraft	109,95
Super Smash Bros. (Dez)	89,95
Supercross 2000 (Dez)	99,95
Top Gear Rally 2 (Dez)	109,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2	59,95
Turok 2 engl. PAL	69,95

Racing Simulation 2 (N64) 89,95

LEGO Racer (N64) 109,95

World Driver Ch. (N64) 119,95

Roadsters '99 (N64) 89,95

An Weihnachten sind für Sie da:
am 24. Dezember bis 12 Uhr,
ab Montag, dem 27. Dezember wieder von 8:30-20 Uhr!
Das heißt, selbst wenn Sie erst am 23. Dezember bestellen, besteht die Möglichkeit, daß Sie noch am 24. Dezember Ihre Ware erhalten!

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit „portofrei" gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

10 Jahre

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

NINTENDO 64

Armorines in Pr. Swarm (dt. od. engl.)(N64) 89,95

Turok Legenden d.v.L.(Dez)	89,95
Turok Rage Wars (engl.)(Dez)	99,95
WCW Mayhem (Dez.)	99,95
World Drivers Championship	119,95
Worms Armageddon	109,95
WWF Wrestlemania (Dez)	114,95
Xena Warrior Princess (Dez)	114,95
Zelda 64	109,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

DONKEY KONG - CLASSIC		39,95
DONKEY KONG LAND 2 - CLASSIC		39,95
DONKEY KONG LAND 3		39,95
MEN IN BLACK	COLOR	29,95
NBA JAM '99	COLOR	29,95
PITFALL	COLOR	29,95
SUPER MARIO LAND - CLASSIC		39,95
TOP GEAR RALLY (RUMBLE)	COLOR	59,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL" SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (5DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

POKÉMON

Pokèmon - blaue Edition	64,95
Pokèmon - rote Edition	64,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Spieleberater Pokèmon	24,95
Sammelkarten: Theme Decks	21,95
Booster . 6,95 Starter Set	21,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95

Sammelkarten und Plüschfigurenwerden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel universal original	19,95
Biene Maja Case GBC	19,95
Armorines	59,95
Beauty & the Beast (Dez)	64,95
Bomberman Quest	54,95
Bubble Bobble	59,95
Bugs Bunny Crazy C.3	64,95
Capcom Generations	59,95
Conker's Pocket Tales	59,95
Earthworm Jim 3D	54,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko (Dez)	64,95
Godzilla: the Series	64,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Superstar Soccer '99	64,95
Int. Track & Field	64,95
Konami GB Collection	64,95
Mario Golf	64,95
Mission Impossible	64,95
NBA Pro '99	64,95
NHL 2000	64,95
Oddworld: Abe's Adventures	44,95
Pocket Bomberman	44,95
Pumuckl	59,95
Ronaldo Fussball	59,95
Schlümpfe 3	64,95
Spy vs. Spy	64,95
Star Wars Racer	64,95
Streetfighter Alpha(Dez)	54,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Suzuki Alstare	64,95
Top Gear Rally (Rumble)	74,95
Turok: Rage Wars	59,95
Wario Land 2	64,95
Worms Armageddon	59,95
WWF Wrestlemania	64,95
Yoda Stories	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

0931-354522 ODER 0180-52118 4

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurascheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

09313545235

AUSTRIA EXPRESS Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren: DM = 7,8 OS; Porto

10 Jahre Theo Kranz Versand

Autor: Florian Seidel

Mickey's Racing Adventure

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: Rare

Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

Zu Lande, zu Wasser, aber nicht in der Luft!

kurz&knapp info

Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Function: nein

- Tolle Steuerung
- Unterstützt den Drucker
- Tuning möglich
- Adventure-Teil ist etwas langatmig

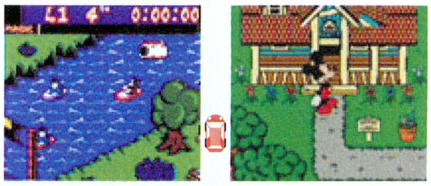
bewertung:

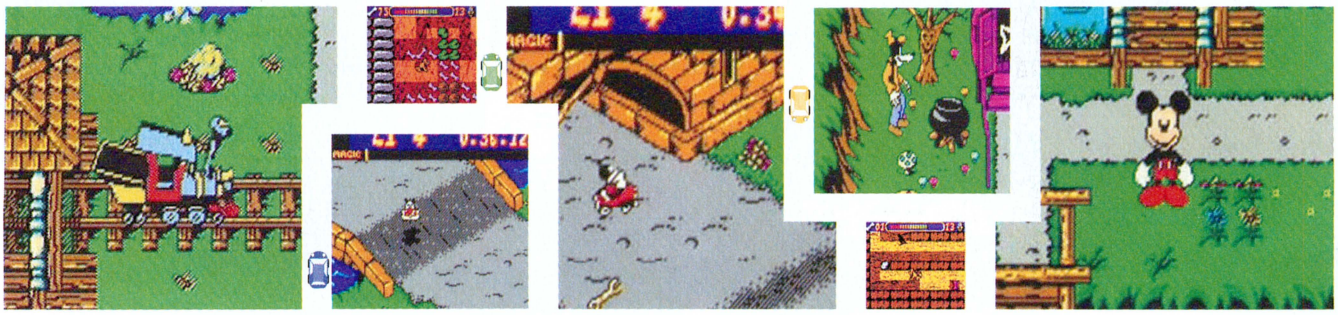
In Mickys Heimatstadt herrscht Festtagsstimmung: Professor Primus von Quack hat alle Wagen für den Fastnachtsumzug geschmückt, und Mickey und seine Freunde wollen die Meisterwerke begutachten. Plötzlich dröhnen laute Motoren durch die Nachbarschaft, und das nächste, was Donald, Pluto und Co. sehen, ist eine riesige Qualmwolke. Als die sich wieder verzogen hat, finden die Freunde einen Zettel, auf den Kater Karlo folgende Nachricht gekritzelt hat: Wenn Ihr Eure Dekoration zurückhaben wollt, müsst Ihr mich und meine Freunde besiegen. – Karlo.

Deine Aufgabe ist es nun, Karlo und seinen Freunden die gestohlene Dekoration wieder abzuluchsen, indem du die Bösewichte in 21 verschiedenen Rennen schlägst. Aber das ist noch lange nicht alles. Wie schon in dem Nintendo 64-Hit *Diddy Kong Racing* sind die einzelnen Strecken durch ein kleines Adventure miteinander verbunden. Du beginnst das Spiel in der Rolle von Mickey und wirst von Pluto in deiner Heimatstadt herumgeführt. Da gibt es ein Postamt (zum Verschicken von E-Mails, die per Infrarotschnittstelle ausgetauscht werden können), eine Druckerei (zum Sticker drucken mit dem Pocket Printer), die Wohnhäuser von Donald, Daisy, Minni, Mickey, Goofy und Pluto, eine Werkstatt und natürlich den Bahnhof. Dort kannst du dir wie die fünf anderen Rennfahrer ein Ticket zu den Strecken kaufen. Hast du das getan, musst du zuerst ein kleines Puzzle lösen, und dann geht das erste Rennen los. Für gewonnene Rennen bekommst du Mickey-Münzen und Geld. Die Münzen werden für den Zugang zu neuen Rennstrecken benötigt, mit dem Geld kannst du dir ein neues Auto kaufen.

In den Rennen musst du gegen drei Schergen antreten. Das Spielgeschehen wird von schräg oben gezeigt, und nicht nur das erinnert an Rares letztes Rennspiel für den Game Boy, *RC Pro Am*. Auch die tolle Steuerung ähnelt frappierend dem Klassiker aus dem Jahre 1992. Die Gegner sind fair, die Grafik für GBC-Verhältnisse atemberaubend schön, und die Musik dudelt vergnügt vor sich hin. Ebenso ungewöhnlich wie spaßig ist die Tatsache, dass Mickey und seine Freunde auch während eines Rennens den Untersatz wechseln – vom Auto zum Boot und wieder zurück. Auf das Streckendesign hat man offenbar extrem viel Wert gelegt, denn die Parcours sind ebenso abwechslungsreich wie einprägsam.

Der Adventure-Teil ist zwar streckenweise etwas nervig (Rennen fahren, Charakter wechseln, nächstes Rennen fahren), trotzdem sollten nicht nur Disney-Fans einen Blick riskieren. Mit *Mickey's Adventure Racing* bekommt man ein erstklassiges Rennspiel für die ganze Familie geboten. ■





Autor: Benjamin Kegel

Worms Armageddon

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Team 17

Genre: Strategie
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

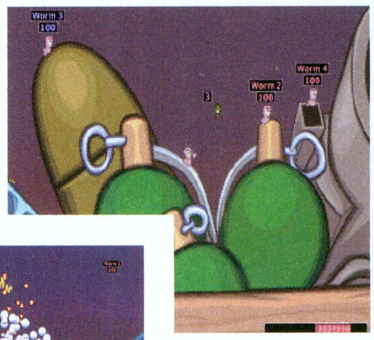
kurz&knapp ninfo

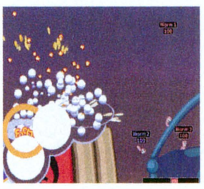
Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Function: nein

- Witzige Animationen
- Geniale Spielidee
- Zu zweit doppelter Spass
- Wird nie richtig langweilig
- Die Musik ist manchmal nervig

bewertung:

Wolltest du in letzter Zeit mal angeln gehen und hast nach Würmern für deine Haken gesucht? Ist dir dabei was aufgefallen? Genau, die kleinen Kriechtiere ziehen in letzter Zeit öfters mit Raketenwerfern und Kampfschafen durch die Gegend. Und jetzt wird auch der Game Boy Color befallen. In *Worms: Armageddon* begegnen sich auf einem Schlachtfeld zwei verfeindete Gruppen von Würmern. Das Kommando über die eine Gruppe hast du, und deine Gegner übernimmt entweder der Computer oder per Link-Kabel ein anderer Spieler. Beide Gruppen müssen versuchen, die jeweils andere Gruppe in einem rundenbasierten Kampfsystem bis auf den letzten Mann...pardon Wurm auszulöschen! Dazu musst du mit deiner ausgewählten Waffe genau zielen, die Feuerkraft festlegen und dann abdrücken. Aber Vorsicht! Wenn du schlecht gezielt oder den Wind nicht beachtet hast, schießt du vielleicht daneben oder triffst – peinlich, peinlich – dich selbst oder einen anderen Wurm aus deinem Team. Du legst die Anzahl und Art der Waffen fest, die benutzt werden können, ganz egal ob es sich dabei um Raketenwerfer, Dynamitstangen oder Kampfschafe handelt. Auch alle anderen Optionen wie z.B. die Rundenzeit werden von dir bestimmt. Außerdem kann man seiner Gruppe und jedem einzelnen Wurm einen Namen geben. Das Spiel ist sowieso schon genial, aber im Zweispielermodus kommt erst so richtig Freude auf. Kaufen! ■





Autor: Florian Seidel

Star Wars Episode 1: Racer

Vertrieb: Nintendo
Hersteller: LucasArts

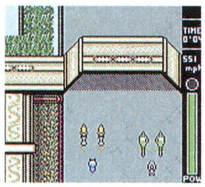
Genre: Rennspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

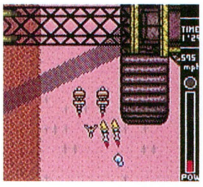
kurz&knapp ninfo

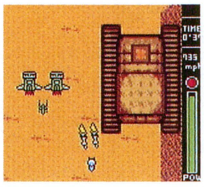
Spieler: 1-2
Schwarzweiß: ja
Farbe: nein
Rumble-Function: ja

- 20 Strecken
- Rumble-Funktion
- Cooles FMV-Intro
- Star Wars-Feeling
- Zweispielermodus
- Unübersichtliches Streckendesign
- Pro Rennen nur 1 Computergegner
- Grafik und Sound sind einfallslos

bewertung:







Rund ein halbes Jahr nach der Nintendo 64-Version stellt LucasArts endlich auch die Game Boy-Variante ihres Star Wars Racers fertig. Du schlüpfst in die Rolle des kleinen Anakin Skywalker und bretterst mit deinem Pod über 20 Strecken, die auf einem halben Dutzend unterschiedlicher Planeten wie Tatooine, Ando Prime und Baroonda verteilt sind. Auf jeder Strecke musst du gegen den Levelboss antreten und ihn im Rennen schlagen. Gewinnst du, bekommst du Zugang zu einer neuen Strecke und darfst den besiegten Gegner künftig selbst steuern. Verlierst du, musst du eben noch mal antreten.

Leider hält *Racer* nicht, was der große Star Wars-Name verspricht. Das Spiel ist prinzipiell nicht schlecht, aber auch nicht richtig gut. Die Vogelperspektive ist wegen der hohen Spielgeschwindigkeit leider ein Knieschuss – zwar warnen Pfeile vor anstehenden Kurven, aber meist zu spät und zu ungenau. An der Steuerung selbst gibt's wenig zu mäkeln, hin und wieder ist sie aber leider etwas schwerfällig. Die Grafik haut einen, vom tollen Videointro mal abgesehen, zu keiner Zeit vom Hocker, und der Sound ist auch nur begrenzt erträglich.

Aus *Star Wars Episode 1: Racer* hätte man so viel mehr machen können, und mit dem Zweispielermodus und dem eingebauten Rumble-Pak sind auch schon Ansätze in die richtige Richtung zu sehen. So bleibt am Ende ein solides Spiel, das durch einige kleinere Verbesserungen ein richtig gutes hätte werden können. ■

THQ Games für Game Boy Color - mehr Fun und Farbe. Mehr Features. Überall. Jederzeit. **Fifa 2000** – grenzenlose Fußball-Action: 5 Spielmodi, Original Teams. **NHL 2000** – offensive Eishockey-Power: Einzelmatch bis Play-offs, alle NHL-Stars. **Madden NFL 2000** – American Football at its best: Original Spieler und alle Teams. **Tiger Woods PGA Tour 2000** – Golf ohne Handicap: 6 Pros, 18-Loch, 4 Spielmodi. **Micro Machines 1&2TwinTurbo** – ein Muß: 2 in 1-Action, 64 Rennstrecken, hohe Gegnerintelligenz. **Rugrats - Der Film** – Jump'n Run-Action: neue Freunde, neue Abenteuer. **Logical** – Das Logical-Prinzip: wer's knackt, gewinnt! **WWF Wrestlemania 2000** – Alle original Wrestler, knallharte Action!

THQ. GameBoy's friend.

EA SPORTS

NHL Legals: NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may license, by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially Licensed Product of the NHLPA. FIFA Legals: Electronic Arts and the Electronic Arts Logo, EA SPORTS and the EA SPORTS Logo and "If it's in the game, It's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electr Double-D symbol are trademarks of Dolby laboratories. Madden Legals: Software © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and John Madden Football are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All right Players. © 1999 PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL Players. © 1999 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights Reserved. World Wrestling Federation, its logo, and all other distinctive titles and names used here

Autor: Benjamin Kegel

Mission: Impossible

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Rebellion

Genre: Action
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

- **Spieler:** 1-2
- **Schwarzweiß:** nein
- **Farbe:** ja
- **Rumble-Function:** nein

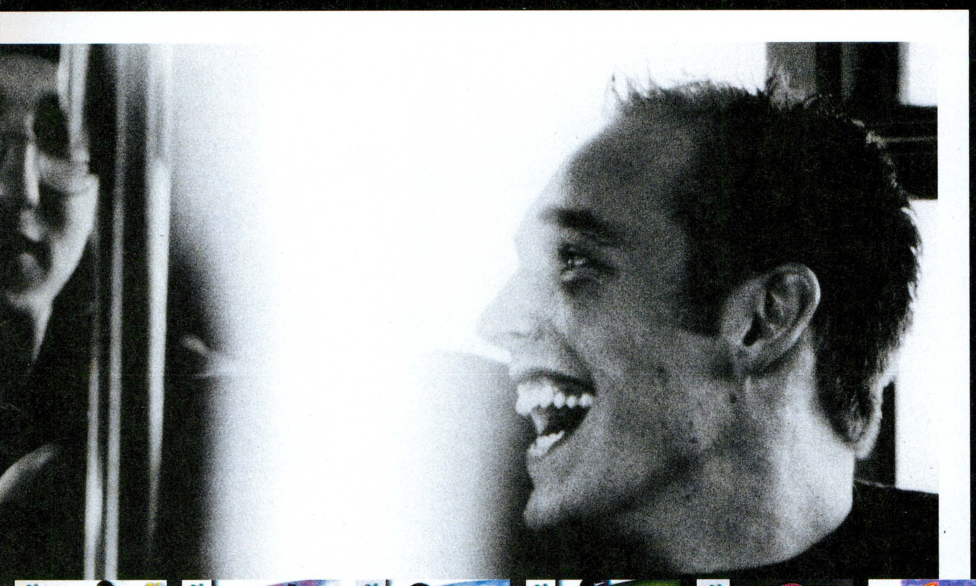
- Geniale Zusatzfunktionen
- Stimmungsvolle Musik
- Atmosphäre kommt gut rüber
- Eingebaute Speicherfunktion
- Immer gleichbleibendes Spielprinzip

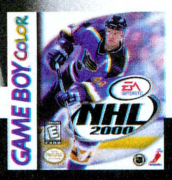
bewertung:

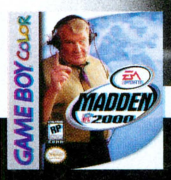
Die Game Boy-Version von *Mission: Impossible* hat nicht mehr viel mit der N64-Version zu tun, sondern ist ein ganz neues Spiel, das höchstens noch in puncto Namen und Rahmenhandlung der N64-Umsetzung gleicht. Du spielst Ethan Hunt, einen Geheimagenten. In seiner Rolle musst du fünf verschiedene Missionen erfüllen, die dich durch zehn Levels führen werden. So musst du z.B. verschiedene Dinge, die für deine Auftraggeber wichtig sind, in deine Hände bekommen. Leichter gesagt als getan, denn einiges von dem Zeug ist dermaßen brisant, dass es in schwer befestigten und streng bewachten Gebäuden versteckt wird. Doch dir stehen eine Menge Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung: Du kannst rennen, kriechen, dich ducken und verschiedene Waffen wie Pistolen, Granaten oder spezielles Agentenwerkzeug benutzen.

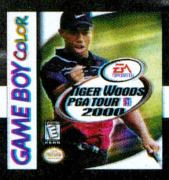
Das ganze Spiel erlebst du aus einer 45-Grad-Vogelperspektive, die dir immer den totalen Überblick gewährt. Ein riesiger Pluspunkt ist neben dem eigentlichen Spiel der sogenannte "Agent Organizer". In diesem Menü kannst du das Modul als Adressenspeicher benutzen, auch ein voll funktionsfähiger Taschenrechner ist eingebaut. Aber das Schärfste an der ganzen Sache ist mit Sicherheit, dass du deinen Game Boy zusammen mit dem *Mission: Impossible*-Modul als Fernbedienung benutzen kannst! Damit lässt sich alles bedienen, was mit einer normalen Fernbedienung gesteuert wird. Zusammen mit diesen genialen Zusatzfunktionen schlittert *Mission: Impossible* nur ganz knapp an der Höchstwertung vorbei. ■

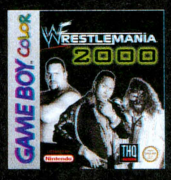
GameBoys.











VERTRIEB: ABC SPIELESPASS GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111 und BIENENGRAEBER Tel. 0 60 27 / 9 77-0, Fax: 0 60 27 / 9 77 33/34 WWW.THQ.DE

e reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1998 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under Arts in the United States and/or other countries. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of the respective owners. Dolby and the erved. EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. © 1999 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of the National Football League trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 1999 THQ/JAKKS Pacific LLC. Distributed by THQ INC. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Nintendo®, Game Boy™ and Game Boy Color and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Autor: Tom Gerlach

Ronaldo V-Football

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Infogrames Sport

Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

Spieler: 1-
Schwarzweiß: ja
Farbe: ja
Rumble-Function: nein

- Viele Optionen
- Namen können editiert werden
- Gute Steuerung
- Nicht so schöne Grafik

bewertung:

Er ist schon ein schlaues Kerlchen, unser Ronaldo. Zwar sieht er nicht so aus, doch behände gegen den Ball treten und sich dieses Talent mit Lizenzen vergolden kann er allemal. Jetzt hat auch Infogrames angebissen und mit *Ronaldo V-Football* ein Fußballspiel hingelegt, bei dem du schon vor dem Spiel wie ein echter Trainer zur Sache gehen kannst. Es empfiehlt sich, zuerst einen Blick auf die gegnerische Aufstelung zu werfen und anschließend die eigene Elf zusammenzustellen sowie Formation und Strategie festzulegen. Jeder Spieler hat individuelle Werte wie Schnelligkeit, Kondition oder Ballkontrolle, nach denen du ihm seine Position zuweisen solltest. Als Taktik kommt eigentlich nur offensiver Angriffsfußball in Frage, alles andere sehen wir bei unserer Nationalelf schon genug. Gespielt wird anschließend in verschiedenen Modi und mit angenehmer Steuerung. Automatische Pässe sind ebenso möglich wie rücksichtslose Tacklings oder ein Sprungkopfball. Insgesamt ein ordentliches Spiel mit annehmbarer Grafik, dass jedoch knapp hinter Ubis *Total Soccer* zurückbleibt. ■

Autor: Benjamin Kegel

AllStar Tennis '99

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Smart Dog

Genre: Sportspiel
Erhältlich: Januar
Preis: ca. 70 DM

ninfo

Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Function: nein

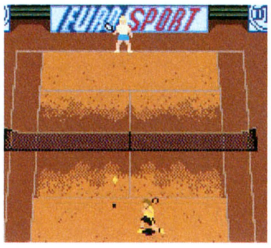
kurz&knapp

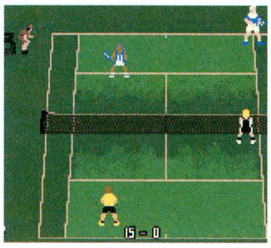
- Gute Spielbarkeit
- Saubere Animationen
- Nette Soundeffekte
- 12 Spieler und 8 Courts
- Wenige Innovationen

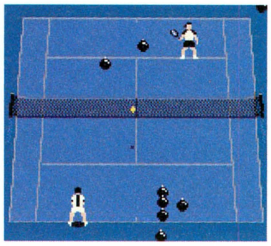
bewertung:

Wer schon immer einmal wissen wollte, was so toll daran ist, stundenlang einen harmlosen kleinen Ball mit einem Schläger von einem Spielfeldrand zum nächsten zu donnern, der ist mit *AllStar Tennis'99* gut bedient. Bevor du so richtig loslegen kannst, darfst du dich zuerst einmal für einen der zwölf Top-Spieler aus aller Welt entscheiden. Auf Boris "Bin-ich-da-schon-drin-oder-was" Becker musst du zwar verzichten, aber das tut dem Spiel keinen Abbruch. Du hast außerdem die Wahl zwischen Courts in Australien, Frankreich, Japan und vielen anderen. Jeder einzelne Platz unterscheidet sich äußerlich von den übrigen.

Du kannst ein Einzelmatch abhalten, ein Doppel zusammen mit dem Computer spielen oder an einem Turnier teilnehmen. Per Link-Kabel geht das Ganze auch zusammen mit einem Freund. Ein etwas seltsamer, aber interessanter Spielmodus ist das "Bomb Tennis", bei dem der Ball, wenn er den Boden berührt, eine kleine Bombe hinterlässt, die nach einiger Zeit hochgeht und die Akteure zu Boden schickt. Wenn du dich für einen Spieltyp entschieden hast, geht es auch gleich richtig zur Sache. Die Steuerung ist simpel: Mit A schlägst du einen tiefen Ball, mir B einen hohen. Mit dem Steuerkreuz kannst du der kleinen gelben Kugel noch den richtigen Drall auf den Weg mitgeben. Das ist ja einfach! ■







Autor: Benjamin Kegel

Supreme Snowboarding

Vertrieb: Infogrames
Hersteller: Creations

Genre: Sportspiel
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

ninfo

Spieler: 1-2
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Function: nein

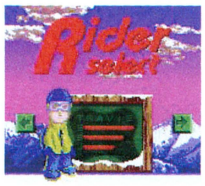
kurz&knapp

- Einfaches Handling
- Viele Spielmodi
- Auswahl von Fahrern und Boards
- Passwortfunktion
- Eintönige Locations

bewertung:

Passend zur Jahreszeit beschert uns Infogrames ein Snowboardspiel für den Game Boy Color. In *Supreme Snowboarding* hast du die Wahl zwischen vier Charakteren, die sich alle in den Eigenschaften Tempo, Balance und Sprungkraft unterscheiden. Wenn du dich für einen der Typen entschieden hast, musst du nur noch das Board aussuchen, das du unter deine Füße packen willst. Auch hier kannst du aus Boards mit ganz unterschiedlichen Eigenschaften wählen und dir so deinen persönlichen Lieblingssnowboarder zusammenbasteln. Jetzt musst du dich für einen der zahlreichen Spielmodi entscheiden. Auch ein Trainingsmodus zum gemütlichen Üben steht zur Verfügung.

Von wilden Flips über Spins um die eigene Achse und allen möglichen anderen akrobatischen Kunststückchen wird dir alles geboten, was das Snowboarderherz höher schlagen lässt. Die Moves gehen alle locker von der Hand und lassen sich nach einigem Trainieren gut im Wettkampf um Siege und Rekorde einbringen. Einige interessante Zusatzfunktionen, die sich freispielen und per Passwort wieder aufrufen lassen, runden das Ganze ab. Schade nur, dass die Streckenführung der verschiedenen Parcours so trist ausgefallen ist. Bis auf ein paar Bäume und Rampen bieten die Pisten keine besonderen Innovationen. Aber insgesamt kann sich *Supreme Snowboarding* schon sehen lassen. ■



FASTEN YOUR SEATBELTS

FÜR PLAYSTATION, NINTENDO 64 UND GAMEBOY COLOR!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

NEU

DM 79,-

EQUALIZER
CHEAT CODE CARTRIDGE

DM 69,-

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE •ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

NEU

DM 69,-

GAME BUSTER DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN
- MIT TAUSENDEN NEUESTER SCHUMMELCODES
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER. FINDET SELBST SCHUMMELCODES HERAUS
- SICHERT TAUSENDE EURER LIEBLINGSCODES.

GAME BOY COLOR

DM 99,-

GAME BUSTER DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN
- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAME BUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL ZURÜCK
- FINDET MIT DEM EINGEBAUTEN CODE-GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER - SPEICHERT TAUSENDE EURER LIEBLINGS-CODES UND AUCH DIE, DIE IHR SELBST HERAUSGEFUNDEN HABT
- VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE, KINDERLEICHT ÜBER MENÜS ZU BEDIENENDE 8 MEG-MEMORY CARD

NEU

GAME BUSTER DELUXE

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN
- VORPROGRAMMIERT MIT DEN NEUESTEN CODES.
- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAMEBUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL ZURÜCK
- FINDET MIT DEM EINGEBAUTEN CODE-GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS
- MEMORY CARD MANAGER: KOPIERT SPIELSTÄNDE VON CONTROLLER PAK ZU CONTROLLER PAK. SPEICHERT AUCH INTERNE SPIELSTÄNDE ZUR SICHEREN ARCHIVIERUNG AB.

DM 99,-

1MEG DM 29,-
4MEG DM 49,-
8MEG DM 59,-

MEMORY-CARDS N64

1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
• 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
• 16MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL
8 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
• 32MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

NEU

DM 59,-

GAME BOY COLOR

MEGA MEMORY

- EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD
- GENUG SPEICHER FÜR ÜBER 100 SPIELSTÄNDE
- KINDERLEICHT ZU BEDIENENDE MENÜS
- NEUESTE FLASH MEMORY-TECHNIK

DM 59,-

POWER RAM

4 MB RAM SPEICHER-ERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2

FOR REAL CODE JUNKIES FOR REAL

DM 69,-

DM 29,50

DM 79,-

720-360-120 BLOCKS MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY
• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
• ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN

TURBO FORMAT
LED STATUS INDICATOR

DM 12,-

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION

DM 79,-

INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
• KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

V MEMORY 1000

• SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
• 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD
• GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRMMENÜS ZU BEDIENEN

1080 SPIEL STÄNDE!

DM 79,-

DM 89,-

POWERFLASH

DM 119,-

SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES

ups
MasterCard
VISA

service@dataflash.com
http:://www.dataflash.com

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Call: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47

Technische- und Preisänderungen, Irrtümer sowie Druckfehler vorbehalten!
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. · PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.
Game Boy and Game Boy Color is a trademark of Nintendo Inc.

Autor: Benjamin Kegel

Earthworm Jim: Menace 2 the galaxy

Vertrieb: Virgin
Hersteller: Viz Interactive

Genre: Jump`n`Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

kurz&knapp ninfo

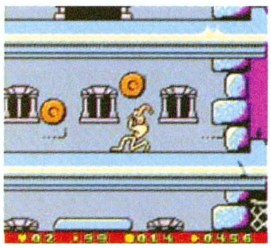
Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Function: nein

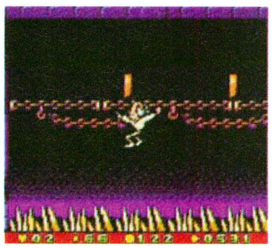
- Abgedrehte Charaktere
- Gute Grafik
- Streckenweise langweilig
- Unfaires Leveldesign`

bewertung:

In den vergangenen Monaten ist es still geworden um den Regenwurm im Kampfanzug. Nachdem das Würmchen seinen letzten Auftritt auf dem SNES vor doch schon geraumer Zeit hinter sich gebracht hatte, ist kürzlich Earthworm Jim 3D auf dem N64 erschienen. Jetzt schaut Jim auch auf dem GameBoy Color vorbei, aber mehr als ein kurzes "Hallo" ist dabei leider nicht herausgekommen...

Und darum geht es bei Earthworm Jim: M2TG: In den insgesamt 12 Levels sind jeweils eine bestimmte Anzahl von Münzen und ein Teleporter zu finden. Wenn du die notwendigen Münzen gesammelt hast, die manchmal auch von Gegnern bewacht werden, kannst du den Level durch den Teleporter verlassen. Tja, und das war es dann eigentlich auch schon. Doch obwohl die Spielidee so erschreckend einfach ist, zieht sich das Spiel doch ganz schön in die Länge, denn oft musst du weit über hundert Münzen einsammeln, bis du den Teleporter benutzen kannst. Aber es kommt noch besser: Wenn du während deiner Suche nach den unzähligen Münzen ein Leben verlierst, verlierst du auch alle bisher gefundenen Münzen und musst den Level ganz von vorne beginnen. Das sind dann die Momente, in denen der Game Boy einen kostenlosen Freiflug quer durchs Zimmer erlebt, und dafür ist er doch eigentlich zu schade. Das Spiel kriegt gerade noch drei Punkte, aber nur, weil heute Sonntag ist! ■





Autor: Benjamin Kegel

Papyrus

Vertrieb: Ubi Soft
Hersteller: Planet Interactive

Genre: Jump`n`Run
Erhältlich: Jetzt!
Preis: ca. 70 DM

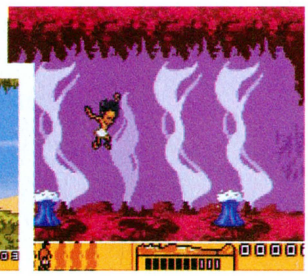
kurz&knapp ninfo

Spieler: 1
Schwarzweiß: nein
Farbe: ja
Rumble-Function: nein

- Sehr abwechslungsreiches Leveldesign
- Farbenfrohe Grafik
- 2 Charaktere
- Stimmungsvoller Sound
- Manchmal unübersichtlicher Levelaufbau

bewertung:

Die Story von *Papyrus* spielt im alten ägyptischen Königreich Theben, das sich in großer Gefahr befindet. Aker, ein Hohepriester des Seth, wurde von dem Pharao Meren-Re aus dem Königreich verbannt. Jetzt will der Priester Rache an Theben üben. Er vergiftet den Pharao und lässt dessen Tochter Theti entführen. Die guten Götter Ägyptens wollen Seth aber nicht so einfach den Sieg überlassen und senden den kleinen Fischerjungen Papyrus aus, der in ihrem Namen den Kampf gegen Seth und seine Diener aufnehmen soll. Dies ist der Zeitpunkt, an dem du die Sache in die Hand nimmst. Du schlüpfst in die Rolle von Papyrus, um die Pharaonentochter Theti zu finden. Bei *Papyrus* handelt es sich um ein klassisches Jump`n`Run. Du steuerst deine Spielfigur über den Bildschirm und musst in jedem der 18 Levels versuchen, einigermaßen heil den Ausgang zu erreichen. Du kannst springen, an Lianen hinaufklettern, dich ducken, am Boden robben, Waffen benutzen und Steine und anderes Zeug um dich werfen, um dir die zahlreichen Gegner vom Leib zu halten. Deine Figur steht dabei nicht einen Moment still und führt jede einzelne Bewegung absolut sauber animiert aus. Nicht nur Genrefans sollten sich *Papyrus* einmal näher ansehen. ■



Postfach 3161 48581 Gronau

Komm' in den Club!

Das ist neu! Das gibt es nur bei uns! Wir eröffnen hiermit feierlich den big.N-Club, und du kannst als einer der ersten dabei sein. Beitrage oder Mitgliedsgebühren gibt es bei uns nicht, dafür aber jede Menge Vorteile. Mit den Coupons aus dem Jahresplaner kannst du im big.N-Club jede Menge Hard- und Software bestellen, zu enorm günstigen Preisen. Und Porto und Verpackung sind auch schon im Preis enthalten. Natürlich werden wir dich auch weiterhin mit exklusiven Angeboten und Aktionen überraschen.

Was musst du tun, um Mitglied zu werden? Eine Postkarte oder ein kurzer Brief reicht aus, und schon kommt der Clubausweis mit deiner Mitgliedsnummer postwendend angeflogen. Denk` dran: Nur als Clubmitglied profitierst du von den vielen Vorteilen. Und wie gesagt, die Mitgliedschaft kostet dich keinen Pfennig.

Hier meldest du dich an, falls du noch nicht volljährig bist, brauchen wir aber die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten:

Super Mario Adventure

Umbenannt und immer wieder verschoben, nähert sich Super Mario Adventure endlich der Fertigstellung. Wir liefern die neuesten Fakten zu Nintendos großem Hoffnungsträger!

PLUS

Top Gear Rally 2, Young Olympians, Top Gear Hyperbike, Hercules, Nuclear Strike, South Park Rally, Asteroids Hyper 64

Außerdem für den
Game Boy (Color)
Beauty & The Beast, Rugrats, Dragon Quest Monsters, Roadsters, Resident Evil und unzählige weitere Tests!

Die Februar Ausgabe liegt am **26.01.2000** im Handel!

info

VERLAGSANSCHRIFT
BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Holland
Tel.: (0031) 53 – 430 85 64
Fax.: (0031) 53 – 430 91 57

REDAKTIONSANSCHRIFT
BriStein Verlag GmbH

TEAM
Tom Gerlach
Benjamin Kegel
Martin Messing
Karsten Rohloff
Björn Seum
Nico Winkelhaus

LAYOUT
Lourens Huizinga

VERTRIEB
IPV GmbH
Wendenstr. 27-29
20097 Hamburg

ABO-SERVICE
Big.N ABO-Service
Postfach 3161
48581 Gronau

Big.N ist ein absolut unabhängiges Magazin und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Die in diesem Heft geäußerten Ansichten geben nicht unbedingt die Meinung der Firma Nintendo, ihrer Software-Partner oder die von Drittanbietern von Software wieder. Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ®, und tm geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen

SPIELREGELN

Zuerst musst Du die Karten natürlich ausschneiden. Dann werden sie zu gleichen Teilen zwischen den zwei bis vier Spielern aufgeteilt. Der Geber sucht sich einen Wert der obersten Karte aus und liest ihn laut vor. Die anderen Mitspieler antworten mit dem entsprechenden Wert ihrer Figur. Wer den höchsten Wert hat, bekommt die Karten der anderen Mitspieler. Weisen zwei Karten den gleichen Wert auf, kommt es zu einem Stechen zwischen den betreffenden Spielern. Hierzu werden zunächst die soeben ausgespielten Karten aller Spieler auf den Tisch gelegt, die gleichstarken Spieler lesen dann denselben Wert von der folgenden Karte ab. Wer nun den höchsten Wert hat, gewinnt alle auf dem Tisch liegenden Karten sowie die aus dem Stechen. Gespielt wird, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat.

Rayman

Stärke	62
Schnelligkeit	53
Intelligenz	84
Charisma	89
Spezialfähigkeiten	71

Donkey Kong

Stärke	90
Schnelligkeit	45
Intelligenz	32
Charisma	93
Spezialfähigkeiten	83

Mauzi

Stärke	31
Schnelligkeit	72
Intelligenz	88
Charisma	79
Spezialfähigkeiten	75

Duke Nukem

Stärke	88
Schnelligkeit	40
Intelligenz	30
Charisma	67
Spezialfähigkeiten	73

Yoshi

Stärke	36
Schnelligkeit	77
Intelligenz	25
Charisma	94
Spezialfähigkeiten	54

Goemon

Stärke	53
Schnelligkeit	65
Intelligenz	74
Charisma	74
Spezialfähigkeiten	61

Schiggy

Stärke	70
Schnelligkeit	15
Intelligenz	34
Charisma	73
Spezialfähigkeiten	81

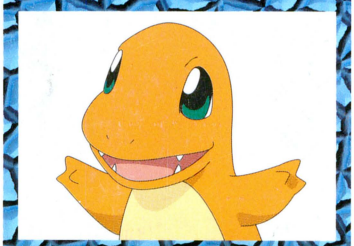
Killerwurm

Stärke	22
Schnelligkeit	15
Intelligenz	81
Charisma	63
Spezialfähigkeiten	92

Ed

Stärke	62
Schnelligkeit	64
Intelligenz	51
Charisma	49
Spezialfähigkeiten	72

Glumanda



Stärke	66
Schnelligkeit	61
Intelligenz	44
Charisma	86
Spezialfähigkeiten	85

Wario

Stärke	81
Schnelligkeit	46
Intelligenz	82
Charisma	79
Spezialfähigkeiten	69

Bisasam

Stärke	77
Schnelligkeit	26
Intelligenz	39
Charisma	70
Spezialfähigkeiten	83

BIG N SPIELKARTEN SERIE: 1

Jeden Monat zwölf neue Karten mit beliebten Figuren aus der Welt der Videospiele. ***Die Spielregeln findest Du im Heft.***

AUSGABE NUMMER 1/2000

BriStein™

4 394353 008803 01

DM 8,80 • Sfr 8,80 • Bfr 220 • Dkr 46
Lfr 214 • L 13000 • öS 70